Виртуальные радости

№ 10

(1[illegible]), октябрь, 2012 г. ■ Выходит раз в месяц с января 2000 года ■ В розницу цена свободная http://vrgames.by

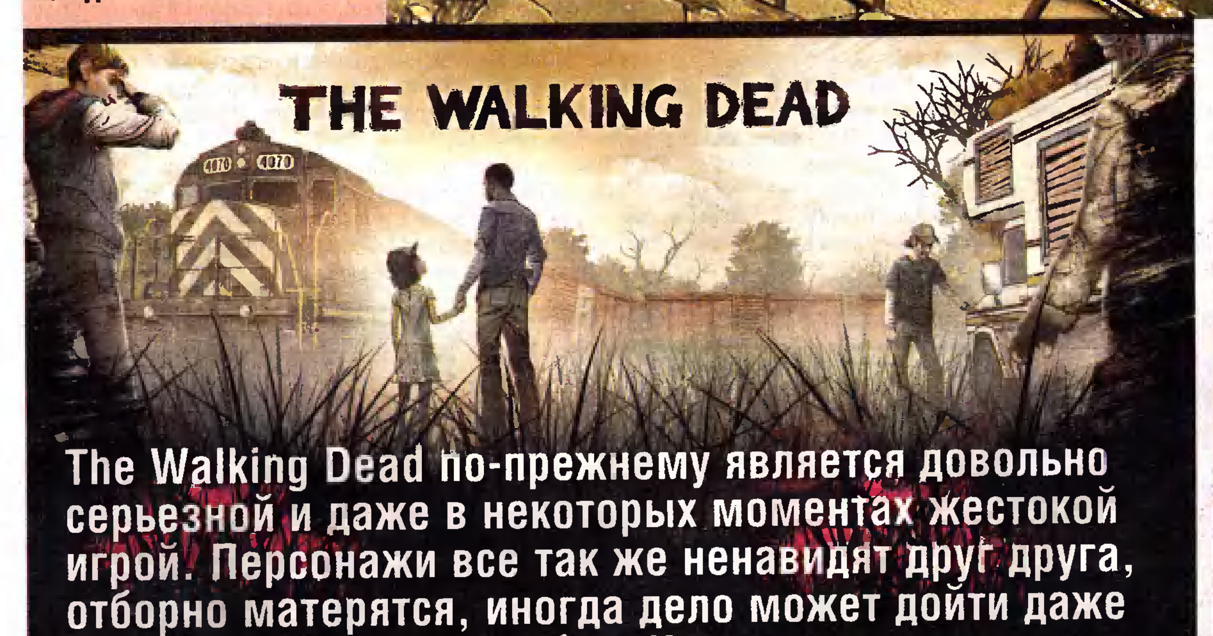
ISSN 1992-7835

Borderlands 2 — это просто рай для манчкинов, у которых загораются глаза и поднимается настроение, когда их персонаж становится чуточку сильнее. Для остальных это вторая по качеству Diablo прошедшего месяца после Torchlight 2

TORCHLIGHT II

Чувствуем, разгорятся жаркие споры на тему "Что лучше: Diablo 3 или Torchlight 2?". Победителя найти будет тяжело.

BORDERLANDS 2

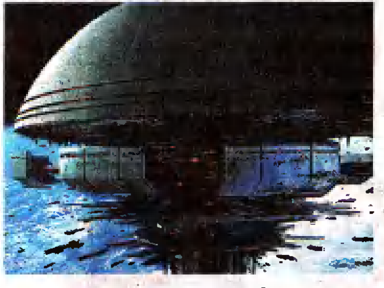


Приветствую!

С наступлением осени всегда начинается время хитов. В сентябре вышел ожидаемый многими Borderlands 2, который стал чуть лучше своего предшественника. Torchlight 2 идеально подойдет тем, кто остался недоволен или пресытился Diablo III. Есть и интересные рейсинги: Death Rally вернет игроков примерно в середину девяностых, а F1 2012 обернулась скорее дополнением, нежели полноценным новым проектом, но плохой от этого не стала.

Новинки кино в этом месяце тоже радуют: долгожданный "Обитель зла 6", "Судья Дредд" и "Эволюция Борна" оказались вполне хорошими боевиками, "Духless" тоже может прийтись многим по вкусу.

А в следующем номере, начиная с которого "ВР" станет 32-страничной, появится репортаж с "ИгроМира". Помимо этого, как обычно, в газете будет масса всего интересного.



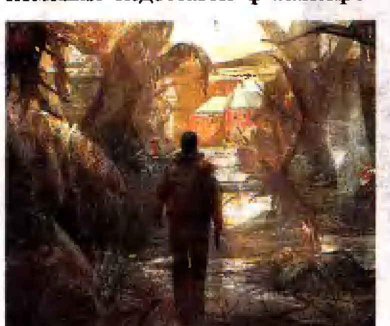
Сплетни о DLC для Mass Effect 3: станция "Омега"

BioWare уже прежде грозилась выпустить сюжетное DLC для Mass Effect 3, причем приблизительные сроки его релиза компания наметила на осень текущего года. Однако до сих пор разработчики не обмолвились, чему именно будет посвящена история, рассказанная в дополнении. Тем не менее, пытливые фанаты уже самостоятельно нашли ответ на этот вопрос. Как выяснилось, информация все это время была у нас под носом — файлы, связанные с "обновкой", размещались на диске с Mass Effect 3.

Действие DLC будет происходить на станции "Омега", которая подверглась нападению флота организации "Цербер". В момент действия сюжета дополнения "Омега" находится в кольце блокады: никто не входит на станцию, никто не выходит. Но, разумеется, Шепарда грозный "Цербер" не пугает — он, под нашим управлением, должен проникнуть на станцию в компании со своими людьми и снять с нее осаду. Пока BioWare никак не прокомментировала данную информацию. Впрочем, вряд ли разработчики вообще снизойдут до комментирования "утечки" — наверняка уже и официальный анонс DLC не за горами.

3D Realms нужны деньги на новую игру

Практика "давайте соберем деньги с фанатов еще до релиза" становится какой-то уж слишком популярной у разработчиков. 3D Realms тоже решила не отставать от современной моды и попросила у игроков деньги на разработку очередного шутерного проекта. Новый боевик получил название Earth No More, а выполнен он будет в жанре постапокалипсиса. Помимо 3D Realms, над данным проектом трудится еще одна студия, однако ее название пока не разглашается. Создается новый шутер для PC, PlayStation 3 и Xbox 360. Пока это все, что известно о новой игре, и мы очень надеемся, что 3D Realms не будет создавать этот проект так же долго, как она делала Duke Nukem Forever. Однако пока разработка Earth No More движется в том же направлении — выпустить эту игру студия намеревалась еще в 2009 году, только в то время релизу помешал недостаток финансирования. Будем надеяться, сейчас фанаты 3D Realms не подведут. Кто заинтересовался проектом — деньги на его разработку скоро можно будет сдать на сайте Gambitious.





Black Ops 2: открытый мир и "зомби с сюжетом"

Чем меньше времени остается до релиза Call of Duty: Black Ops 2, тем более странная информация относительно данной игры попадает в сеть интернет. Новые сведения касаются зомби-режима, в котором, если верить разработчикам, нас ожидает нечто действительно невообразимое прежде для этого сериала — открытый мир, именуемый разработчиками Tranzit. Более того, у данного мира даже будет своя сюжетная предыстория.

По просторам Tranzit игроки смогут передвигаться в одиночку, группами из нескольких (до четырех) человек, причем исследовать мир можно будет как на своих двоих, так и на специальном автобусе. На некоторых из местных "закрытых" площадок предусмотрен мини-режим Survival. Как только игроки забредут на такую локацию, им придется строить укрепления и отстреливать волны мертвецов. И, наконец, мини-режим Grief введет в "мир живых мертвецов" соревновательный мультиплеер, в котором будут состязаться две команды, по четыре бойца в каждой. В таком типе нельзя стрелять в игроков другой команды, главная задача — выжить в мире Tranzit дольше, чем соперники.

Что ж, на данный момент Black Ops 2 видится нам самой революционной Call of Duty после первой Modern Warfare. Судите сами: смена сеттинга (война будущего, с гаджетами и роботами), абсолютно новый режим Strike Force, а теперь еще и сильно модернизированный зомби-режим. Не слишком ли много нововведений для одной игры?

Экко Дельфин вернется?

Еще одна игра из категории "золотой классики" намеревается показаться современным геймерам в "обновленном виде". Речь идет о знаменитой Ecco The Dolphin для Sega Mega Drive II. Эд Аннунзиата, создавший в свое время оригинальную игру, сейчас всерьез подумывает о разработке современной версии. Правда, он пока не уточняет, что это такое может быть — полноценный ремейк, либо просто переиздание классики 16-битных консолей в HD-качестве. Однако уже ясно, что Эд планирует создать новую игру, максимально выдерживая при этом стиль оригинала. Так, разработчик попросил поучаствовать в работе над проектом композитора Спенсера Нильсона, который писал музыку к оригинальной игре — и музыкодел уже дал свое согласие. Аннунзиата также пытается договориться с издательством SEGA, которое должно заняться продвижением новой игры.



Новые игры по "Хоббиту"

Славные традиции "Властелина колец" получат продолжение — по мотивам грядущего "Хоббита" также будут созданы тематические игровые проекты. Только вот масштаб будет совсем другим: для создания игроизаций Warner Bros. заручилась поддержкой компании Kabam, которая известна как разработчик игр для социальных сетей. Эта команда и занимается разработкой двух новых игровых проектов в мире "Властелина колец". **The Hobbit: Kingdoms of Middle-Earth** — многопользовательская стратегия, которая ориентирована на владельцев мобильных девайсов. А **The Hobbit: Armies of the Third Age** разрабатывается для PC, играть пользователи смогут прямо в окне своего браузера. Релиз обеих казуалок намечен на осень 2012 года. Стоит отметить, что первый фильм из трилогии "Хоббит" — "Нежданное путешествие" — выйдет на экраны в декабре 2012 года, наверняка к его премьере и будет приурочен релиз обеих игр.

Игры — для всех? ЕА поддержит GaymerCon 2013

В нашем мире все равны, но, очевидно, кому-то хочется быть "равнее". Почему-то борьба за права сексуальных меньшинств докатилась и до игрового мира, и вылилась в итоге в первый фестиваль GaymerCon 2013, ориентированный на игроков, которые принадлежат сексуальным меньшинствам. Мда, так кто там говорил, что игры — это для детей? Причем этот скандальный фестиваль уже обзавелся серьезной поддержкой в лице издательского дома Electronic Arts. Издатели утверждают, что хотят идти в ногу со временем, и очень рады поддержать данное культурное событие. Очевидно, ЕА не опасается, что занятая ею позиция заведет ее в итоге куда-то не туда. Пока Electronic Arts — единственный издатель, поддержавший GaymerCon 2013, который будет проходить в Сан-Франциско в начале августа. Но не исключено, что в будущем свою поддержку новому "нетрадиционному" игровому фестивалю окажет и Microsoft. Во всяком случае, в организации выставки немалую роль сыграл сервис Xbox Live.

Свежие слухи о Half-Life 3

Некий анонимный источник, якобы близкий к разработчикам из Valve Software, решил поделиться через интернет информацией о проекте Half-Life 3, над которым якобы уже сейчас трудится данная студия. Верить или нет представленной информации — каждый пусть решает сам. Мы же подчеркнем, что источник абсолютно непроверенный, это может быть и любой подросток, вздумавший немного пошутить. Но с другой стороны, а вдруг информация все-таки стоящая?

Итак, по словам источника, разработку Half-Life 3 студии на каком-то этапе пришлось прекратить, отказаться от наработанного ранее материала и начать все с самого начала. Все дело в том, что изначально разработчики замышляли Half-Life 3 как шутер — но в итоге решили соединить "стрелялку" от первого лица с элементами ролевых игр. Так в игру пришел открытый мир, а также побочные задания, получаемые от различных NPC. Вот только интересно, насколько сильно это повлияет на сюжет.

Также источник говорит, что разработка Half-Life 3 уже практически завершена, и релиз игры состоится после 2013 г. Ну, это может значить и 14-й год, и 15-й, и еще любой другой.



Ниндзя-киборг

Команда Team Ninja официально представила широкой публике проект Yaiba: Ninja Gaiden Z, который станет ответвлением в игровой линейке Ninja Gaiden. Интересно, что главным героем новой игры, выдержанной, кстати, в стилистике "манга", будет не знаменитый Рю Хаябуса, а какой-то другой ниндзя, по сюжету принявший смерть от рук Рю. Однако воин был оживлен и превратился в кибернетический организм в лучших традициях "Терминатора". Ниндзя-киборгу придется воевать с зомби и монстрами, и, в идеале, он сможет снова встретиться с Рю и отомстить ему за свою смерть.

Разработчиком игры выступает команда Spark Unlimited, которая сейчас активно завоевывает себе имя с помощью громких проектов — среди прочего, она занимается и очень многообещающей Lost Planet 3. Team Ninja же присматривается за американскими разработчиками, которые пока не сильно поднаторели в создании слэшеров про ниндзя. Когда именно Yaiba: Ninja Gaiden Z появится в продаже, и на каких платформах она выйдет — пока не сообщается. Однако разработчики упомянули, что ориентируются на консоли текущего поколения.

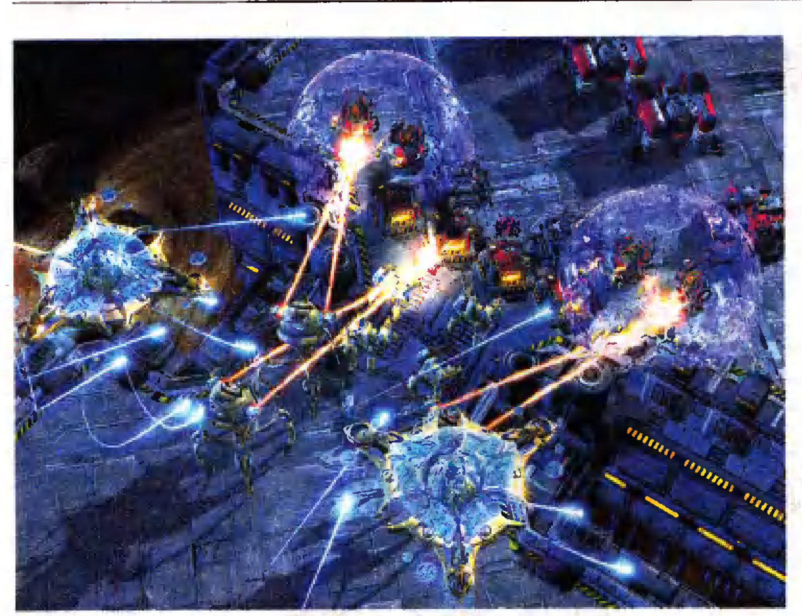


Шутер Unreal может получить ремейк

Знаменитый игродел Клифф Блежински всерьез подумывает о перезапуске Unreal, хита 90-х годов минувшего века. Причем, как утверждает Клифф, в обновленной версии обязательно должны быть большие открытые пространства. Действие проекта может разворачиваться в пещерах, на палубах кораблей, в больших замках. Клиффу кажется, что игроки должны получить простор для исследования локаций — именно таким Блежински хотелось бы видеть новый, полностью перезапущенный Unreal. Также разработчик отметил, что проект, безусловно, должен остаться в жанре шутера, а кроме того он непременно должна обладать самой современной графикой — по плечу игра будет лишь мощнейшим геймерским ПК. Вот так все звучит в теории, Блежински пока не назвал дату выхода.

Интересно, что по поводу перезапуска Unreal Tournament у Клиффа немного другое мнение. Он полагает, что нововведения как раз в случае с мультиплеерными проектами могут испортить игру в глазах фанатов. Так что действовать тут надо очень осторожно, руководствуясь принципом "не навреди".





Мультиплеер StarCraft 2 может стать условно-бесплатным

Дастин Броудер из Blizzard утверждает, что компания подумывает о том, чтобы сделать условно-бесплатной онлайновую составляющую StarCraft 2. Правда, пока непонятно, как именно разработчики намереваются сделать условно-бесплатной данную фантастическую игру. Все-таки изначально StarCraft 2 не задумывалась как подобное онлайновое развлечение. И потому очень интересно, с помощью какого дополнительного контента планируется "выкачивать" деньги из игроков. Возможно, нас ожидают какие-либо новые усиленные юниты, распространяемые за отдельную плату?

Так или иначе, Броудер обещает, что те, кто играет совсем бесплатно, от введения условно-бесплатной модели страдать не должны. Иными словами, не будет такого, что в один прекрасный день вы заходите в игру — а за покупку многих, ранее бесплатных, войск теперь уже нужно платить вполне реальной звонкой монетой. Напомним, пока условно-бесплатная модель у Blizzard только в планах, и до ее реализации должно пройти какое-то время. Увидим, как все обернется.

Почему Bayonetta 2 стала эксклюзивом для Wii U

Вместе с недавним официальным представлением публике Nintendo Wii U была анонсирована и Bayonetta 2 — причем выйдет она эксклюзивно на новой консоли от Nintendo. Решение студии Platinum Games было не вполне понятно — неужели разработчики и правда надеются, что фанаты Bayonetta будут приобретать новую консоль только из-за того, чтобы поиграть в их новую игру?

Но сама Platinum Games утверждает, что уверена в правильности своего решения. Якобы Wii U сможет очень сильно повлиять на будущее всей игровой индустрии. Кроме того, бренд Bayonetta должен расти и развиваться — а для этого нужно переносить его на консоли будущего, оставив в прошлом нынешние приставки-старички.

Platinum Games также подтвердила, что у нее большие планы на сериал Bayonetta. А это значит, что развитие игровой вселенной непременно продолжится и вряд ли будет ограничено одной платформой. Остается только подождать, когда в продаже появятся другие приставки нового поколения.

Анонсировано DLC для Dragon's Dogma

Capcom начинает потихоньку готовить нас к выпуску первого серьезного скачиваемого дополнения к Dragon's Dogma (разумеется, это DLC будет платным). В аддон под названием Dark Arisen желающие смогут легко "перебросить" сохранения из оригинальной игры, однако, как заверяют разработчики, прямым продолжением главной истории новое дополнение не будет. DLC смогут скачать как владельцы PlayStation 3, так и обладатели Xbox 360. Пока это все, что известно о данной "обновочке".

Также Capcom обещает и несколько полностью бесплатных мини-дополнений к Dragon's Dogma. Одно из этих небольших DLC будет включать новый режим — Speedrun, который предложит пробежки на скорость по определенным игровым эпизодам. Второй новый режим называется Hard Mode, он предсказуемо повысит сложность игры. Уровень силы врагов возрастет, вместе с тем появится возможность собирать с убитых неприятелей более ценные трофеи. Когда именно в интернете появятся новые DLC, не сказано.



Dragon Age 3: официальный анонс

Наконец-то свершилось: издательство Electronic Arts официально анонсировало разработку проекта Dragon Age 3: Inquisition. Также издатели поделились и щепоткой информации о нем. За разработку отвечают коллективы BioWare Edmonton и BioWare Montreal. Создается игра на знаменитом движке Frostbite 2, а до релиза Dragon Age 3 остается еще очень много времени — выйти она должна только в конце 2013 года. На данный момент это вся информация, что поступила из скупых официальных источников. Впрочем, еще в августе из секретных лабораторий EA произошла утечка сведений о Dragon Age 3.



Действие триквела якобы развернется в мире, напоминающем Францию средних веков. В этой вселенной полыхает гражданская война, плюс, это еще не все напасти: вторгаются орды ужасных демонов. Естественно, мы в компании с товарищами по оружию должны будем остановить пришельцев из другого мира. Причем авторы обещают предоставить нам множество разных способностей для противостояния демонам — кто-то сможет собрать большое войско для борьбы с вторжением, кто-то сделает ставку на дипломатию, или же на шпионов и убийц. Из других особенностей грядущей игры стоит упомянуть кооператив, который наконец-то может появиться в Dragon Age с выходом триквела.



Сотрудники Bohemia Interactive все еще под стражей

Недавно на одном из островов Греции были арестованы двое сотрудников Bohemia Interactive, занимавшиеся сбором информации для ArmA 3, новой игры чешского коллектива. Сейчас Мартин Пезлар и Иван Бахта обвиняются в шпионаже — якобы они фотографировали военные объекты на территории Греции, на острове Лемнос. В настоящее время Пезлар и Бахта ожидают решения суда. Также они уже сообщили, что в тюрьме очень тяжелые условия, однако обращаются с ними хорошо.

Интересная информация поступила и от Ота Вртатко, представителя студии Bohemia Interactive. Ему уже удалось пообщаться с адвокатом, а также с арестованными — и Вртатко отметил, что его коллеги обвиняются ошибочно. По его словам, арестованные сотрудники вели себя, как обычные туристы, и фотографировали только в общественных местах. Разработчик добавил, что действие ArmA 3 развернется в 2035 году, и, следовательно, для этой игры не требуются фотографии современных военных объектов — в будущем ведь все может измениться.

"Метро 2033" готовится к переходу на большие экраны

Знаменитая американская кинокомпания Metro Goldwyn Mayer неожиданно заинтересовалась российским постапокалипсисом. Голливудские киношники приобрели права на экранизацию боевика "Метро 2033" Дмитрия Глуховского. Как известно, помимо книг в этой вселенной есть и довольно неплохая компьютерная игра — впрочем, вряд ли кинокартина будет связана с игровым проектом, скорее их действие просто будет разворачиваться в одной общей вселенной.

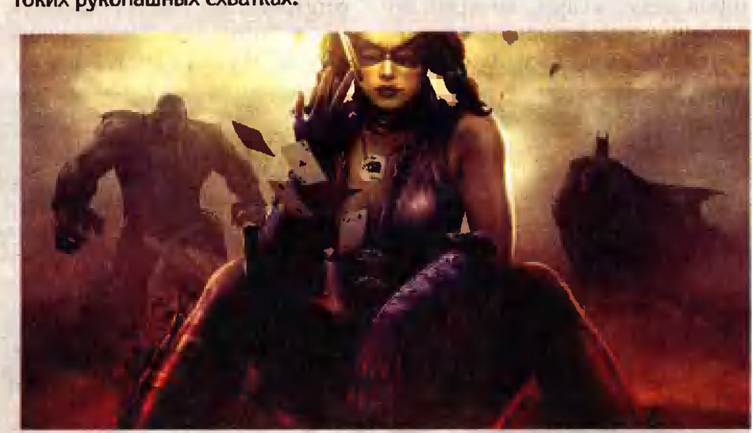
Издание Hollywood Reporter сообщило, что сценаристом картины выступает Скотт Фрейзер, который в большом кино как-то до сих пор не засветился. Зато вот продюсером станет Марк Джонсон, на счету которого более 50 кинокартин различного уровня, в том числе и трилогия "Хроники Нарнии". Есть надежда, что и новый фильм "Метро 2033" станет высокобюджетным блокбастером. Пока что-то с определенностью говорить рано, картина находится еще на самой ранней стадии подготовки, и финальный результат мы сможем оценить разве что через два-три года.



Injustice: Gods Among Us — коллекционная версия

Warner Bros. и DC Entertainment официально представили широкой общественности коллекционное издание файтинга Injustice: Gods Among Us, ориентированного в первую очередь на любителей комиксов DC. Прежде всего, "коллекционеры" станут обладателями фигурки высотой в 25 см, она изображает борющихся Чудо-Женщину и Бэтмена. Также в комплект коллекционного издания входят пара новых комиксов от DC и бонусный внутриигровой контент — альтернативные костюмы для Супермена, Бэтмена и Чудо-Женщины. Плюс сама игра. И все это будет упаковано в жестяную коробку.

Напомним, Injustice: Gods Among Us разрабатывается коллективом NetherRealm Studios, создателями сверхпопулярной серии Mortal Kombat. Игра выйдет на PlayStation 3 и Xbox 360, релиз планируется на апрель 2013 года. Сюжет проекта повествует об альтернативной вселенной, в которой герои комиксов DC постоянно участвуют в довольно жестоких рукопашных схватках.



Mass Effect: сборник "три в одном"

Мода на трилогии докатилась и до вселенной Mass Effect — компания Bioware представила широкой общественности сборник Mass Effect Trilogy. Как следует из названия, компиляцию оставят все три номерные игры сериала. Будут ли в сборник включены DLC к этим проектам, разработчики не сообщают, но мы очень надеемся, что BioWare не забудет про скачиваемый контент. Все-таки, раз уж выпускать компиляцию, то лучше делать ее максимально полной.

Интересно, что сборник появится на трех платформах — PC, PlayStation 3 и Xbox 360. Причем на PS3 будет доступна и самая первая Mass Effect, ранее для этой платформы не выходившая. А если обладателям консоли не хочется покупать целый сборник ради одной игры — они легко смогут приобрести через интернет цифровую версию Mass Effect для PS3. В продаже Mass Effect Trilogy будет распространяться по цене в $59,99. Релиз компиляции в версиях для PC и Xbox 360 намечен на 6 ноября. А вот когда сборник выйдет на PlayStation 3 — не сказано, но точно после релиза версий для других платформ.



Crysis 3

Финал трилогии

Жанр: шутер от первого лица
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: CryTek
Издатель: Electronic Arts
Дата выхода: февраль 2013
Официальный сайт игры: www.ea.com/crysis-3

Уже известно, что для CryTek игра Crysis 3 станет примерно тем же, чем в свое время был первый Crysis. Напомним, тогда разработчики хотели задать новый стандарт в области графики, сделать по-настоящему эталонный проект, на который все будут равняться. И у них это получилось, игра с ее передовой графикой стала действительно серьезным испытанием даже для самых мощных ПК. Ну, а сейчас авторы обещают, что Crysis 3 буквально "расплавит" наши компьютеры. Допустим, так оно и будет, делать красиво CryTek действительно умеет. Но будет ли еще что-то, помимо красивой картинки? Давайте посмотрим, что нам обещают.

Один из главных вопросов: с кем мы будем воевать? Уже доподлинно известно, что в игре появятся по крайней мере две враждующие фракции. Одна — остатки сил вторжения пришельцев-цефов. Вторая — бойцы CELL. Все они — воины. И все они — жертвы.

Жертвы Пророка

Действие Crysis 3 переносит нас в 2047 год. После событий второй части прошло 24 года, и за это время Нью-Йорк, атакованный в свое время инопланетянами, сильно изменился. Зрелище почти постапокалиптическое — город зарос лесами, затоплен болотами, среди которых торчат остатки зданий, словно скелеты древних динозавров. Где-то здесь обитают остатки инопланетных сил вторжения, с которыми нам непременно придется встретиться по ходу игры. А еще Нью-Йорк накрыт несколькими огромными куполами. Это — решение компании CELL, которая таким образом якобы попыталась уберечь человечество от распространения инопланетной заразы. Однако в итоге в таких "тепличных" условиях развитие внеземной жизни лишь ускорилось.

Наш протеже — спецназовец Пророк, с которым мы уже встречались в первом Crysis. Помимо Пророка, в игре непременно появится и Псих — главный герой Crysis Warhead. Однако он, скорее всего, будет неиграбельным персонажем; впрочем, как знать, может быть, разработчики позволят нам сыграть пару миссий и за него. В память о старых временах Warhead.

Однако все, что мы знаем пока — центральным героем будет Пророк. Разумеется, он серьезно изменился со времен Crysis. В частности, теперь боец обладает улучшенным нанокостюмом, однако главный его козырь — лук и стрелы, с которыми этот парень управляется с невероятной ловкостью. По-видимому, придумывая это вооружение, разработчики вдохновлялись подвигами Джона Рэмбо: у Пророка, как и у Рэмбо, лук совсем не простой. Если нужно устроить "бигбадабум" — пригодятся стрелы со взрывчатыми веществами в наконечнике. Или же другая, очень интересная диковинка — "электрострелы". Когда враги переходят, допустим, реку вброд, можно отправить им такой подарочек, и после того как "электрическая стрела" упадет в воду, мало им не покажется. Добавьте к этому еще и нанокостюм, позволяющий герою становиться невидимым — и получите практически все, что требуется для хорошего стелса. Мы сможем красться среди деревьев и кустарников, практически бесшумно "вышибать" противников меткими стрелами — и они даже не поймут, откуда именно к ним пришла смерть. Бесшумный охотник Пророк устроит жестокую, но безмолвную драму на красивых локациях Crysis 3.





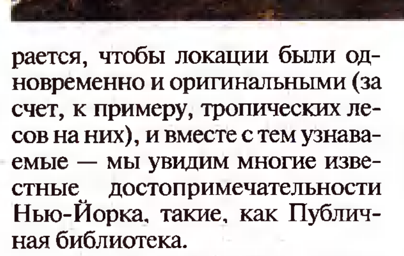
Кстати, о красоте. Нужно сказать, что уже сейчас новый проект от CryTek выглядит безупречно. Сами разработчики обещают нам лучшее из того, что мы видели в первых двух играх: сочетание урбанистических пейзажей с прекрасной тропической флорой. Так, одним из настоящих "чудес" Crysis 3 будет водопад, обрушивающийся с вершины небоскреба. Ну, и в целом игровой мир обещает быть очень проработанным — не зря же ставка в первую очередь делается на графику.



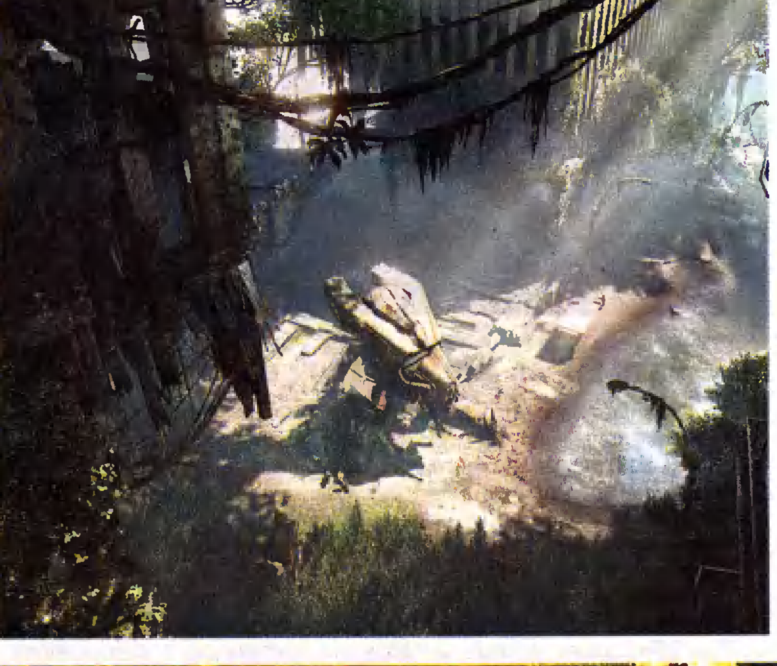
Карманная песочница

Объединение лучших моментов предыдущих игр коснулось не только локаций. Перед CryTek стоит сложная задача — соединить увлекательную сюжетную кампанию с открытым миром, "песочницей", какую мы видели в первом Crysis. То бишь, разработчики постараются угодить и поклонникам проработанных сюжетных кампаний, и сторонникам "свободного прохождения". Выбрали скользкую дорожку, но, будем надеяться, у них все получится.

Вообще, сама студия называет игровой мир Crysis 3 "семь чудес". Это подразумевает то, что в "песочнице" будет семь больших, очень отличающихся друг от друга локаций. Однако CryTek постарается, чтобы локации были одновременно и оригинальными (за счет, к примеру, тропических лесов на них), и вместе с тем узнаваемые — мы увидим многие известные достопримечательности Нью-Йорка, такие, как Публичная библиотека.



Как и многие другие современные шутеры AAA-уровня, Crysis 3 немыслим без сетевых режимов. Особого внимания заслуживает новенький режим "Охотника", сочетающий черты традиционного мультиплеера и кооператива. С одной стороны — двое игроков, облаченных в нанокостюмы, с другой — до четырнадцати солдат CELL. Кажется, силы неравные, но на самом деле нанокостюмы дают огромное преимущество охотникам. И солдатам CELL придется очень постараться даже только для того, чтобы добраться живыми до точки эвакуации. Тут спецназовцам главное не забывать, что они не охотники. Они жертвы.





Мужские игрушки

Основное оружие Пророка — отличный лук, но помимо него в игре предусмотрено множество самого разного вооружения, как футуристического земного, так и инопланетного. Нанокостюм обзавелся новыми возможностями: с его помощью, к примеру, можно перехватывать дистанционное управление различными устройствами. Герою достаточно посмотреть в бинокль на автоматическую пушку, установленную на турели — и орудие тут же развернется против своих хозяев, поливая их огнем. Выглядит отлично, но воспринимается пока как узаконенное читерство. Будем верить, разработчики не забывают о балансе, все-таки не хотелось бы, чтобы грядущий проект из умного и в меру сложного боевика превратился в легкую, беззаботную прогулку.

Броня, невидимость, сверхвысокие прыжки опять с нами — снова большое спасибо нанокостюму. Появится и другое интересное вооружение от CELL — плазмомет, Тайфун (нечто вроде сверхмощного огнемета), плюс Пророк также лихо управляется и с вооружением пришельцев-цефов. Как и в предыдущих играх, возможность апгрейдов оружия также предусмотрена.

Большое внимание придается созданию "интеллектуальных" врагов. Как полагают в CryTek, сложный и увлекательный игровой процесс в современном шутере немыслим без умных противников. Однако насколько умными разработчикам удастся сделать наших врагов, оценить мы сможем только после выхода Crysis 3. Ролики пока демонстрируют пришельцев-камикадзе, рвущихся толпой прямо на игрока.

В общем и целом, картина пока вырисовывается вполне радужная. CryTek снова делает невероятно красивый шутер от первого лица. Да, он, как и первая часть, будет очень требовательным к возможностям наших PC. Но, вероятно, таким и должен быть настоящий проект из серии Crysis. Цепляющий прежде всего великолепной картинкой, а потом уже — умными врагами и широкими возможностями для творческого подхода к решению поставленных перед нами задач.

AlexS



Remember Me

Позвольте мне изменить память, и я изменю мир

Нилин, охотница за памятью

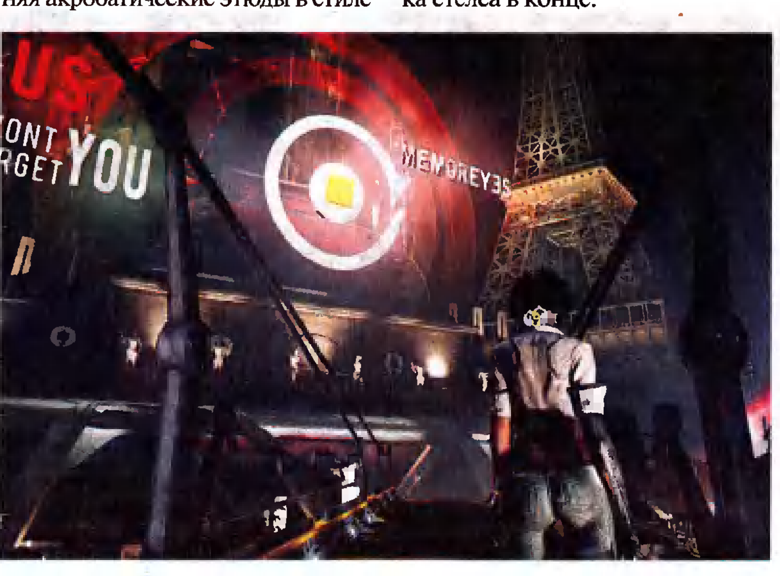
Жанр: ролевая игра, экшен от третьего лица
Платформы: PC, Xbox360, PS3
Разработчик: Dontnod Entertainment
Издатель: Capcom
Похожие игры: серия System Shock, серия Deus Ex, E.Y.E.: Devine Cybermancy, Syndicate, Dishonored
Дата выхода: май 2013 г.
Официальный сайт игры: http://www.dont-nod.com/category/projects/adrift-en/
Возрастной рейтинг PEGI: 16+

Примерно с 80-х годов XX века человечество вошло в эру компьютеризации, а наше столетие названо информационно-цифровым веком. Перемены всегда пугают, и этот страх выплескивается создателями произведений, как индикаторами изменения культуры общества, в их тематических творениях. Начиная с выхода фильмов типа "Терминатор" и заканчивая теми же "Матрица", "Я, робот", "Суррогаты", люди пытаются реалистично оценить свои шансы на нормальную жизнь среди засилья высоких технологий. В среде игр прародителем таких глобальных футуристических предсказаний можно считать System Shock и Deus Ex. Последний недавно возродился с подзаголовком Human Revolution и уже прямым текстом в кричал в финальных роликах: "Люди! Оглянитесь, что вы сделали с планетой!" Находящийся в стадии активной разработки французский проект Remember Me — прямой преемник своего старшего брата DE.

Из Парижа с любовью на память...

Когда в одном стиле начинает появляться много одинаковых произведений, это вызывает раздражение. А киберпанк можно по праву считать изначально маргинальным, в чем, собственно, и была вся его прелесть. Human Revolution своим замечательным выходом дал старт новой волне этого стиля, и разработчики словно сговорились: вышли одна за другой E.Y.E., Syndicate, готовятся к выходу новые эпосы — Dishonored и Remember Me.

RM — проект на удивление зрелищный, сразу видна четкая работа профессионалов своего дела. Но, простите, после недавнего Deus Ex, визуально игра воспринимается как "те же яйца, только в профиль". Убеждает в этом и футуристический Париж, похожий на города из Human Revolution, и вездесущие импланты, киберсолдаты и летающие "сканеры", прекрасно знакомые игрокам еще с Half-Life 2. Даже сама стилистика в виде периодически появляющихся сообщений с оранжевой подсветкой и картинки персонажа радиоподдержки в верхнем правом углу экрана говорят о том же. Последнюю ложку дегтя в это дежавю вносит всеми любимый и знакомый "босс-вертолет", от которого приходится убегать, выполняя акробатические этюды в стиле средневековых ассасинов. Концентрация заимствований на метр кубический виртуального пространства зашкаливает. Наверное, про такой хрестоматийный игровой штамп, как потерю памяти главной героиней, лучше и не говорить...



Не поминайте лихом

Но кроме внешней вторичности Remember Me демонстрирует много любопытных и свежих идей. Разбираться в тайных замыслах очередной мегакорпорации несветлого будущего игрокам предстоит, взяв под контроль спортсменку, охотницу за память и просто акробатку Нилин. Эта атлетичная особа не робкого десятка, — член террористической организации, которая борется с корпорацией Memoreyes, производящей импланты по управлению памятью. Свой хлеб насущный девушка находила в том, чтобы копаться в воспоминаниях людей, крадя их и изменяя во имя правых идей, пока ее саму не посадили под арест и не "обнулили" память.

Теперь простор для режиссуры сюжета огромен: вести повествование можно в любую сторону — игроку придется принять происходящее как должное. Однако есть все основания полагать, что наблюдать за развитием фабулы будет любопытно, поскольку в демонстрации игрового процесса показаны несколько весьма зрелищных миссий. И та же сцена с вертолетом на самом деле очень бодрая, несмотря на ее вторичность. В ней демонстрируется разносторонность игрового процесса — тут и паркур, и драка, и акробатика, и логическое применение имплантов, и даже капелька стелса в конце.



Таблетка от склероза

Как можно догадаться, основной козырь игры, ярко выделяющий ее вообще в игропроме, — эксперименты с памятью. Согласитесь, немного найдется проектов, в которых события зависят от воспоминаний персонажей.

В альтернативной реальности 2084 года человечество, кроме имплантов, способных влиять на механические способности человека, взяло под контроль информацию, хранящуюся в голове. Корпорация Memoreyes контролирует редактирование, обмен, публикацию и продажу воспоминаний, установив на них свою монополию. Спасая загнивающее общество, террористы используют охотников, крадущих воспоминания. Самая талантливая из них — наша героиня Нилин — имеет уникальную способность незаметно для жертвы проникнуть в серое вещество и слегка подправить записанные там факты. Результат может стать как миной замедленного действия, проявляющей себя в необходимый момент, так и сработать моментально: например, заставив персонажа совершить суицид.

Процесс изменения памяти выглядит весьма стильно. В конкретном воспоминании позволено в режиме активной паузы взаимодействовать с предметами, которые изменят ход событий: уронить бутылку, выключить свет, снять пистолет с предохранителя. Остается открытым вопрос, будут ли разрешены альтернативные результаты выполнения задания. Так было в Human Revolution и так будет в Dishonored, разработчики которого, продолжая традиции Deus Ex, предоставят возможность решать проблемы ненасильственным путем. Подобная геймплейная тонкость добавляет огромную долю реализма виртуальному миру, а в Remember Me явно прослеживаются замашки на свободу выбора в любой ситуации.

Мир игры пестрит подробностями, будь то случайный прохожий, бормочущий что-то себе под нос, или паренек, игриво посвистывающий вслед Нилин. Окружение живет своей жизнью, и в нее веришь. Даже на полпути к релизу проект впечатляет прекрасной озвучкой, не вызывающей нареканий игрой света и тени, а движения персонажей смотрятся естественно и красиво, особенно когда охотница начинает "танцевать" в бою со спецназовцами. Чувствуется рука разработчиков Splinter Cell и опыт в отрисовке рукопашных схваток. Глядя, как четко героиня проводит серию ударов, блоков и захватов, хочется самому принять в этом участие. Для упрощения диверсионной деятельности девушке имплантировали универсальное оружие, дающее возможность активировать различные устройства на расстоянии, стрелять, увеличивать силу во время боя и, самое главное, проникать в нервную систему человека. Причем это касается не только целей, но и рядовых противников и персонажей, которым можно "прочистить мозги", чтобы не были сильно настойчивыми. Активная пауза доступна в любое время, что дает возможность выбрать какой-нибудь перк — допустим, логическую бомбу. За особо удачные комбинации начисляется опыт в копилку развития Нилин, что лишний раз мотивирует обдумывать выполняемые действия.

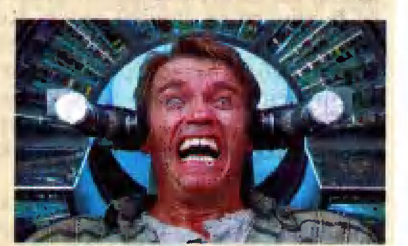
Работники студии внесли свой вклад в создание Rainbow Six, Splinter Cell, Magic: The Gathering и Heavy Rain. Уже сейчас виден великолепный потенциал увлекательной ролевой игры в стиле киберпанк, способной не только пощеголять зрелищностью, но и выполнить культурно-просветительскую роль над умами геймерской братии. На конференции, проводимой Capcom, креативный директор Dontnod Entertainment вдохновенно вещал о значимости воспоминаний, важности темы, раскрываемой их игрой, и даже рассказал "intimate memory" — сокровенное воспоминание о знакомстве со своей девушкой, чтобы все прочувствовали суть будущей игры. Стоит надеяться, что это не окажется пустой маркетинговой болтовней. Этой осенью нас ожидает солидный конкурент — Dishonored. Что ж, посмотрим, какие доводы сможет привести Remember Me весной следующего года.

MDL

Игры разума

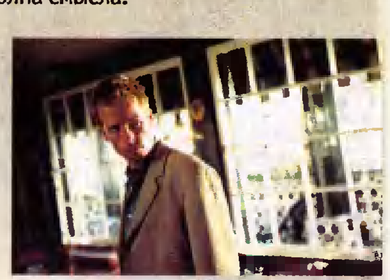
Вопросы игр с человеческой памятью и причуды самой памяти уже поднимались в кинематографе. Вот наиболее оригинальные фильмы на эту тему:

"Вспомнить все" (1990)



Чье безоблачное детство поколения девяностых не прошло под фильмы этого качка с квадратной челюстью и стальными мускулами? В фильме Пола Верховена Шварценеггер снялся в роли секретного агента, который слишком много знал, поэтому его память подправили. Казалось бы, как верзила на стероидах способен показывать драматичность? Ан нет! Фильм смотрится на одном дыхании не только из-за игры Арнольда мускулами и модных спецэффектов. История, происходящая на Марсе, действительно интересна и полна смысла.

"Помни" (2000)



Арт-хаус — такой жанр, в котором может начинать свою деятельность любой режиссер. Всегда найдется отмазка: "Это слишком тонко, чтобы вы поняли, а я объяснял!" Похожая ситуация и с этим весьма оригинальным "Помни". Дело в том, что фильм снят наоборот. Главный герой, Леонард Шелби (Гай Пирс), страдает синдромом потери кратковременной памяти — после операции на мозге он не может толком что-либо запомнить. Помнит, кто он и что с ним произошло, но вот прожитый день или его отрезок, прожитый до приступа, не откладывается. Бедняге приходится учиться никому не доверять, попутно нанося на себя заметки-татуировки и делая фотографии важных событий. Режиссер Кристофер Нолан решил показывать действие картины от конца к началу — от одного приступа болезни героя к другому, лишь в конце дав более-менее логичное объяснение происходящему. Фильм нелегкий, но ознакомиться можно.

Жанр: шутер от третьего лица
Разработчик: Spark Unlimited
Издатель: Capcom
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Дата выхода: весна 2013
Официальный сайт: www.capcom.co.jp/lost-planet/3/



Lost Planet 3

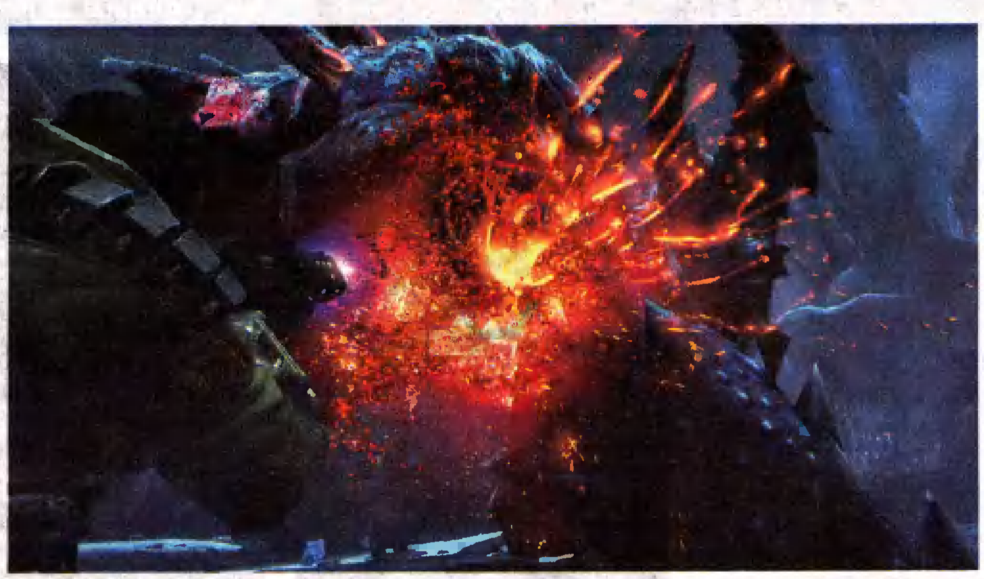
Первое время после анонса Lost Planet 3 многие геймеры и обозреватели относились к проекту очень скептически. В самом деле, разработчиком на этот раз выступает Spark Unlimited, прославившаяся благодаря очень унылым шутерам от первого лица. И сам сериал с выходом второй части, казалось, окончательно скатился в категорию "B". И тем удивительнее видеть первые скриншоты и трейлеры, которые представляют нам мрачный боевик с элементами космических ужастиков. Это игра из тех, где патроны часто заканчиваются не вовремя, инопланетные твари поджидают за углами коридоров и в сугробах заснеженных равнин, а главные герои – не супермены, лишь простые работяги, пытающиеся выжить в суровом краю. Серьезная драма вперемешку с элементами фантастического боевика — вот чем может стать Lost Planet 3.

Холодный край

Забудьте как страшный сон вторую LP вместе с ее джунглями и жарой, третья часть будет приквелом. Планета E.D.N. III все еще покрыта льдами, она и обнаружена-то совсем недавно, человечество только-только приступает к ее колонизации. Первые видео демонстрируют нам картины планеты — заснеженные просторы, горы, скалы, льды — дикие, и вместе с тем прекрасные места. За качество графики отвечает знаменитый движок Unreal Engine 3, который все еще вполне способен радовать очень детализированным изображением. Разработчики потрудились и над погодными условиями: планету время от времени охватывают жесточайшие снежные бури. Только что вы противостояли противникам на залитой солнечными лучами равнине, а теперь уже сражаетесь чуть ли не в кромешной белой мгле, и вокруг бушуют снежные вихри. Выглядит действительно очень здорово, даже несмотря на традиционную "мультяшную" графику Unreal Engine 3.

Выжить в холоде планеты очень трудно, и первые поселенцы стараются найти источник термальной энергии, с помощью которого можно будет сделать климат E.D.N. III более пригодным для жизни людей. Среди первых колонистов и наш главный герой — парень по имени Джим. Дома его ждет любящая семья, по которой персонаж очень скучает. Разумеется, парень хочет побыстрее сделать свою работу и вернуться на Землю. Он оператор шахтерского робота: управляет здоровенной махиной. В кабине железяки нам придется провести немало времени, в этом режиме предлагается вид от первого лица, тогда как во время игры за самого Джима камера болтается за спиной героя. Когда мы управляем роботом, к нашим услугам широкий выбор разнообразных шахтерских инструментов, а врагами часто выступают громадные насекомоподобные акриды. И вот тут махина задействует свои кошмарные приспособления.

В одном из роликов робот, которым управляет Джим, буквально расчленяет акрида: громадной пилой отхватывает ему конечности, а затем очень жестоко добивает ударом по панцирю на спине. Причем сделано все так здорово, что мы практически "чувствуем" движения робота, ощущаем его мощь во время шагов и ударов. И пусть маленькие боевые роботы остались в предыдущих играх — наша огромная шахтерская машина, укомплектованная различными бурами, пилами и крюками, также способна на очень многое. Кстати, забавный факт: разработчики позаботились о том, чтобы герой мог в мгновение ока подниматься в кабину своего робота, используя для этого специальный трос. Дескать, Джим ранее повредил коленку, и один из механиков специально для него придумал такое приспособление, чтобы наш протеже мог делать свою работу наравне с остальными шахтерами.





Наконец, в Lost Planet 3 игроков ожидает и интересная сюжетная кампания, над которой разработчики трудятся с особенным усердием. В LP 2 ничего похожего не было, там предлагали всего лишь кооперативный режим, который не мог похвастаться особенно интересным сюжетом. А вот в третьей части сюжет ориентирован именно на одиночное прохождение, что наверняка сделает историю еще более занятной и атмосферной. И даже если кооператива не будет совсем — как нам кажется, не велика потеря.

О чем же будет повествовать история шахтера Джима? Конечно же, все ее перипетии сейчас держатся в секрете. На E.D.N. III герой займется изучением поверхности планеты, а кроме того — добычей тепловой энергии, которая необходима для колонизации. Как и в первой Lost Planet, на персонажа влияет низкая температура. Прогуливаясь по поверхности на своих двоих, легко и просто можно замерзнуть, так что придется быть осмотрительным. Атмосфера игры сделала уверенный шаг в сторону ужастиков, особенно это касается пеших заданий, во время которых мы будем бродить по страшным коридорам, выполненных в лучших традициях именитых космических хорроров.

Враг во льдах

Стоит обратить внимание и на характер наших противников. Они одновременно и такие же, как в предыдущих играх, и совсем другие. Проект стал достаточно мрачным, а новые враги — более грозными и опасными. Теперь акридов меньше, однако бороться с ними намного сложнее, чем ранее. Будь то огромные чудовища, прячущиеся во льдах и снегах, либо "лицехваты", поджидающие в переплетениях коридоров — все они очень опасны. В борьбе с врагами пригодится система укрытий, которая отлично знакома всем поклонникам современных шутеров от третьего лица и которая непременно появится в Lost Planet 3. Но, конечно же, применяться она по большей части будет во время миссий "на своих двоих", когда нужно отстреливать мелких врагов.

В третьей части вы сможете схлестнуться не только с компьютерными болванчиками, но и с живыми игроками. Помимо одиночной кампании в проекте непременно засветится и мультиплеер, правда, о нем разработчики пока не рассказывают. Согласитесь, было бы здорово, если бы часть игроков сражалась на шахтерских роботах, а другая — управляла гигантскими акридами. Даже битвы только с участием мехов и людей смотрелись бы превосходно.

Впрочем, не все же время нам воевать – время от времени и отдохнуть надо, благо, Lost Planet 3 позволяет и это тоже. Набираться сил и закупаться оружием мы сможем на центральной базе Коронис, где можно пообщаться с коллегами Джима и другими NPC. Там же проводится и модификация нашего боевого робота, ведь железному другу, как и Джиму, требуются новые виды оружия. Здесь же выдаются побочные задания.

В настоящее время Lost Planet 3 выглядит вполне эффектно, как серьезный фантастический боевик с элементами хоррора. Вторая часть была неудачной, и потому разработчикам из Spark Unlimited нужно приложить максимум усилий, чтобы вернуть сериалу доброе имя с помощью новой игры. Будем надеяться, у них это получится.

AlexS





Borderlands 2

Приграничная зона

Жанр: шутер, RPG
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: Gearbox Software
Издатель: 2K Games
Издатель в СНГ: 1С-СофтКлаб
Похожие игры: Borderlands, серия Torchlight, серия Diablo
Мультиплеер: интернет
Минимальные системные требования: процессор уровня Intel Core Dual с тактовой частотой 2,4 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8500GT или ATI Radeon HD2600 с 256 Мб ОЗУ; 13 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Intel Core Quad с тактовой частотой 2,3 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce GTX 560 или ATI Radeon HD 5850 с 1 Гб ОЗУ; 20 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение
Возрастной рейтинг ESRB: Mature (17+)
Официальный сайт игры: www.borderlands2.com

В последнее время Рэнди Пичфорд, главный идеолог и босс Gearbox Software, ведет себя так, как, в принципе, сейчас и не принято. Он, словно настоящая рок-звезда, ходит по выставке E3 в обнимку с двумя фотомоделями, выпускает Duke Nukem Forever, который уже многие успели несколько раз забыть, откладывает релиз игры про "чужих", чтобы сделать ее еще круче (нет, не так — еще КРУЧЕ). И кроме этого в каждом первом интервью называет Borderlands самой гениальной игрой. Иными словами, всячески развлекается и балагурит, несмотря на то, что девяностые, где он, кажется, беспросветно застрял, уже давно закончились.

В этом контексте Borderlands 2 выглядит очень даже уместно. Вся игра — это такое озорное ребячество напополам с неоправданным самомнением, которые в равных пропорциях содержатся в каждом пикселе. С одной стороны, Gearbox за время разработки создала какое-то умопомрачительное количество нового контента. Тут и свежие локации, отличающиеся друг от друга климатическими условиями, и диковинное оружие, сосчитать количество которого по-прежнему не представляется возможным, и толпа всяких уродливых мутантов и обезумевших идиотов, несущихся на вас с противным визгом. Вроде бы с этим багажом не стыдно отправить игру на прилавки, что авторы и сделали. Но вот какое дело: такая разнородная масса всего-всего нисколько не оправдывает цифру "два" в названии. В проекте банально нет ни одной новой идеи, которая сильно повлияла бы на геймплей или восприятие игрового мира. Первые впечатления после запуска примерно следующие: привычный cell-shading на месте, куча пушек и орава противников имеются, кооператив на четверых тоже присутствует в полном объеме, но играть в это во второй раз почему-то уже не хочется. Однако стоит только задержаться еще пару часов, как Borderlands 2 кардинально меняет мнение о себе.

Повсеместное распространение

К первой части многие предъявляли кучу вполне оправданных претензий. Во-первых, было очень скучно играть в одиночку. Без друзей или хотя бы случайных людей из интернета весь игровой процесс превращался в нудное шатание по бесконечным пещерам и отстрел каких-то насекомых и карликов в масках. При этом Borderlands была очень долгой: двадцать часов заниматься одним и тем же надоест любому. А во-вторых, все эти двадцать часов игрок проводил в совершенно одинаковых декорациях. Большинство локаций — это безжизненная пустыня, нагромождение какого-то хлама, ватага бандитов и перекати-поле; в целом, идеальная картина для какого-нибудь занудного вестерна с инопланетянами в главной роли. Но при этом нашлись люди, которым тотальное однообразие не мешало вовсе: они накручивали десятки часов в поисках супер-мега-автомата, чтобы затем похвастаться перед друзьями в мультиплеере. И главное достижение сиквела в том, что теперь комфортно играть можно и одному, хотя — чего уж там — с товарищами, конечно же, веселее.

Хотя перемены замечаешь не сразу. Как и раньше, действие происходит на планете Пандора, в недрах которой отважные наемники отыскали некий тайник с несметными сокровищами. Как оказалось в итоге, слухи о богатствах были сильно преувеличены, и в хранилище не было ровным счетом ничего сверхценного. Зато в нем нашлись намеки на другой бункер, в котором уж точно есть что-нибудь уникальное.

В самом начале нам дают выбрать себе одного из четырех персонажей, каждый из которых обладает каким-нибудь неповторимым умением. Например, один из них умеет стрелять сразу с обеих рук, что увеличивает поток смертоносных пуль ровно в два раза, а это значит, что во столько же раз увеличивается и его эффективность в бою. Разумеется, солдату с такими талантами самое место в гуще боя. А вот более слабому ниндзя лучше оставаться на почтительном расстоянии и отстреливать врагов по одному из снайперской винтовки. И если все же какой-нибудь любопытный псих до него доберется и начнет колотить дубинкой, то всегда можно создать фантом, отбежать в сторону и, пока противник отвлекся на призрак, засадить ему заряд дроби прямо в голову. Примерно то же самое было и в первой части, но тактических ухищрений, пусть и примитивных, в Borderlands 2 куда больше.

Оружие по-прежнему генерируется случайным образом из заранее заготовленных деталей. Иначе говоря, всегда непонятно, что же именно выпадет из очередного босса: это может быть пистолет-пулемет с довольно низкими показателями, а может попасться револьвер с разрывными патронами, убивающий практически всех противников с одного попадания. Более того, есть разные виды стволов, которые наиболее действенны против определенных врагов. Скажем, коррозийные пистолеты и автоматы лучше всего использовать против роботов, а электрические — в схватках с противниками, активно пользующимися энергетическими щитами. Как и в оригинале, на добычу еще более мощных пушек завязана практически половина всей игры. Но засыпать на третьем часу прохождения совершенно не хочется. И на то есть ряд причин, которые заставляют взглянуть на сиквел немного под другим углом.

Локальный конфликт

Первым бросается в глаза тот факт, что локации находятся в разных климатических зонах, а значит, мы больше не ограничены только одной коричневой пустыней, хотя она тоже есть. Теперь можно бегать по заснеженным дюнам и даже расстреливать всяких монстров в летних декорациях. Это вносит определенное разнообразие, и антураж попросту не успевает утомить своей монотонностью, как это было в оригинале.

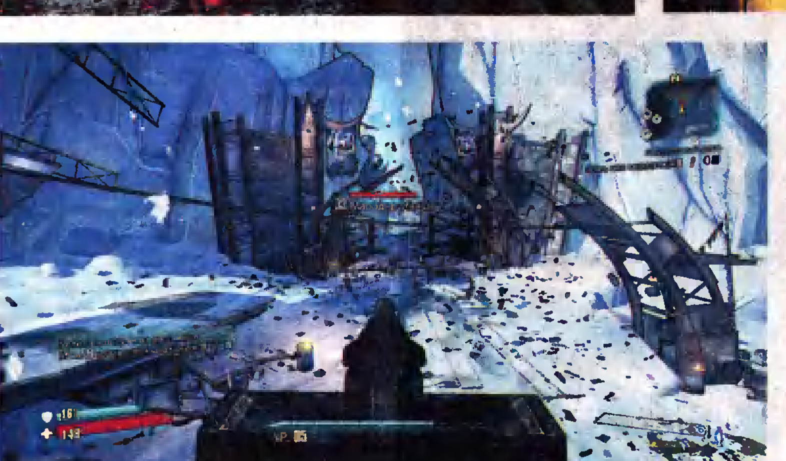
Кроме того, приятно удивили квесты, которые в первой части, казалось, были вытянуты из самых дешевых корейских MMO. В сиквеле авторы учли свои ошибки, и хотя большинство заданий все еще требуют от игрока что-то принести или кого-то убить, они обставлены с изрядной долей юмора и иронии. А потому их выполняешь с удовольствием, да и опыт лишним никогда не бывает.

Сама ролевая система предельно простая: у каждого героя есть одна активная способность и три ветки пассивных бонусов. На прокачку особо не отвлекаешься и тратишь очки в зависимости от своих игровых предпочтений. Все остальное время бежишь и стреляешь, стреляешь и бежишь. И вот тут как раз приходит понимание главной проблемы Borderlands 2: механика игры не изменилась ни на йоту. Несмотря на то, что локации получились очень красивыми, а квесты в большинстве своем интересными, именно стрелять, а за этим занятием мы проводим около 90% игры, совершенно неинтересно. Первой части это можно было простить, все-таки еще никто до того времени не мог толково объединить в одной игре Diablo и шутер (Hellgate: London — другая история). Понятно, что полноценной механики шутера ждать не приходится, но стрельба *вообще* не претерпела никаких изменений за три года.

Не поменялась и физика транспорта, хотя, наверное, правильнее было бы написать, что ее опять не включили в игру. На каждой неровности багги ведут себя абсолютно непредсказуемо: они могут резко остановиться, подпрыгнуть, перевернуться, свернуть в сторону — в общем, управление отвратительное и с ним очень сложно совладать.

Тем не менее, играя в компании друзей, большинство минусов игры стараешься не замечать, хотя бы потому, что, в отличие от той же Diablo 3, здесь веселее и интереснее. А все претензии спорные, и тут ситуация вот в чем: те люди, которые бросили оригинал на половине, просто без ума от Borderlands 2, а вот те, кто прошел в 2009 году первую часть до конца, не могут выдержать в сиквеле и пары часов. А все из-за того, что, по большому счету, мало изменений с тех пор. Но тут нужно знать следующее: Borderlands 2 — это просто рай для манчкинов, у которых загораются глаза и поднимается настроение, когда их персонаж становится чуточку сильнее. Для остальных же это вторая по качеству Diablo прошедшего месяца после Torchlight 2.







РАДОСТИ:

Кооператив
Разнообразие локаций
Интересные квесты
Огромное количество оружия
Ко многим противникам нужно искать собственный подход

ГАДОСТИ:

Скучная стрельба
Отсутствие физики у транспорта

ВЫВОД:

Обоснованность цифры 2 в заголовке игры полностью зависит от вашего отношения к первой части Borderlands. При определенных условиях сиквел может принести неимоверное количество фана и веселья.

ОЦЕНКА:

8,0

Александр Михно

Torchlight 2

Луч света в темном царстве



Жанр: экшен-RPG, hack&slash
Платформы: PC
Разработчик: Runic Games
Издатель: Runic Games
Похожие игры: Torchlight, серия Diablo, Titan Quest
Мультиплеер: Интернет
Минимальные системные требования: процессор уровня Intel Pentium 4 с тактовой частотой 1,4 ГГц; 1 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8600GT с 256 Мб ОЗУ; 1,2 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение
Возрастной рейтинг ESRB: нет
Официальный сайт игры: www.torchlight2game.com

Разницу между Torchlight 2 и Diablo 3 замечаешь буквально со вступительного ролика. Там, где у Blizzard ангелы, демоны, огромные метеориты и многомиллионная толпа монстров в детальном CGI-видео, одна секунда которого стоит примерно столько же, сколько в среднем зарабатывает владелец какого-нибудь модного ночного клуба за месяц, у Runic Games простенькая заставка, выполненная в стиле графической новеллы. Но тут, конечно же, дело не в отсутствии таланта, а в куда более скромном бюджете, которым располагали братья Макс и Эрик Шеферы. И дорогущие заставки — это, пожалуй, единственное, чего не хватает игре для того, чтобы тягаться с третьей частью Diablo на равных.

Братья Шеферы как никто другой знают, что именно хотят видеть игроки в образцовом hack&slash. Когда-то они работали в Blizzard North над первыми двумя частями Diablo, ставшими культовыми и образовавшими вокруг себя целый субкультурный пласт, — а это многого стоит. Именно поэтому Torchlight 2 — это тот случай, когда после запуска понимаешь, что в игре практически все сделано *правильно*. Может быть, это потому, что она вышла только сейчас, через несколько месяцев после своего главного конкурента (первоначально релиз вроде как должен был быть еще весной), что позволило исправить многие его недочеты. А может, тут ситуация в том, что новая игра Runic Games — это такой собирательный образ всего лучшего, что случилось с жанром за последние много лет, укомплектованный в несколько гигабайт программного кода. Так или иначе, любой человек, хотя бы поверхностно знакомый с основными принципами, по которым работают игры подобного жанра, будет чувствовать себя здесь комфортно.

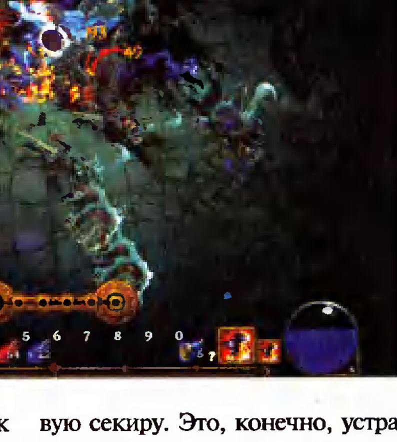
Огнем и мечом

С тех пор, как отважные герои спасли деревушку Торчлайт от недобрых помыслов Ордрака в первой части, прошло несколько лет. Все это время зло не дремало, и вот уже какой-то негодяй завладел сущностью демона и нарушил баланс в мире. А это значит, что снова придется браться за оружие и рубить направо и налево тысячи и тысячи разных монстров, попадающихся на пути. Игровой процесс предельно ясен: берем кучу квестов разного толка в каком-нибудь поселении (обычно нужно кого-то убить или что-то принести; по большим праздникам — кого-то убить, чтобы отобрать у него то, что нужно принести), закупаемся склянками с волшебными эликсирами и бодрым шагом отправляемся на поиски приключений на все свои части тела.

Всего героев четыре: маг, вовсю использующий силу эмбера, берсеркер, которому нет равных в ближнем бою, разбойник, предпочитающий дальнобойное оружие, и инженер, который может и из пушки пальнуть, и дубиной огреть. У каждого из них есть четыре стандартных параметра ("strength", "dexterity", "focus", "vitality"), два десятка активных умений и парочка пассивных навыков, которые мы постепенно улучшаем с ростом в уровнях. В отличие от Diablo 3, авторы не стали мудрить с системой скиллов, поэтому прокачка производится по старинке: очки вкладываются в то, что хотите вы, а не разработчики. Кроме того, в Torchlight 2 остались зелья, которые в Blizzard посчитали рудиментом и вообще убрали из третьей части культовой RPG. Бегать за сферами было, конечно, интересно, но с родными сердцу склянками как-то привычнее.

Причем у Torchlight 2 очень теплая, домашняя атмосфера. Технически, конечно, мы боремся с толпами скелетов, духов, джинов, драконов, разных причудливых монстров, но все равно чувствуется какой-то уют, если это вообще применимо к видеоигре, которая в принципе состоит из комбинации нулей и единиц. Во многом это из-за приятной глазу графики, одновременно похожей на визуальный стиль Dota 2 и мультипликационные эксперименты Disney. Дизайнеры постарались на славу, мир просто прекрасно нарисован и анимирован: из-под камней выбегают крысы, водная гладь блестит на солнце, свет факелов освещает таинственные подземелья. Правда детализация тут все-таки похуже, чем у последней Diablo: многим текстурам не хватает четкости, но как только начинается бой — сразу обо всем забываешь. Эффекты заклинаний и дизайн противников на голову выше, чем у конкурента, и, уж поверьте, в динамике игра выглядит гораздо лучше, чем кажется на скриншотах.

Ко всему прочему, сами локации стали разнообразнее: если в оригинале герой посещал однотипные пещеры и склепы, то теперь география уровней существенно расширилась. Сначала мы бегаем по зеленым лугам, время от времени спускаясь в подземелья, а затем по бескрайней пустыне как в



Diablo 3. То есть, окружение никак нельзя назвать скучным, но через некоторое время и оно приедается, хотя там уже и до тиров недалеко. При этом Torchlight 2 все-таки длиннее, чем игра Blizzard, но, с другой стороны, в ней находиться во много раз приятнее.



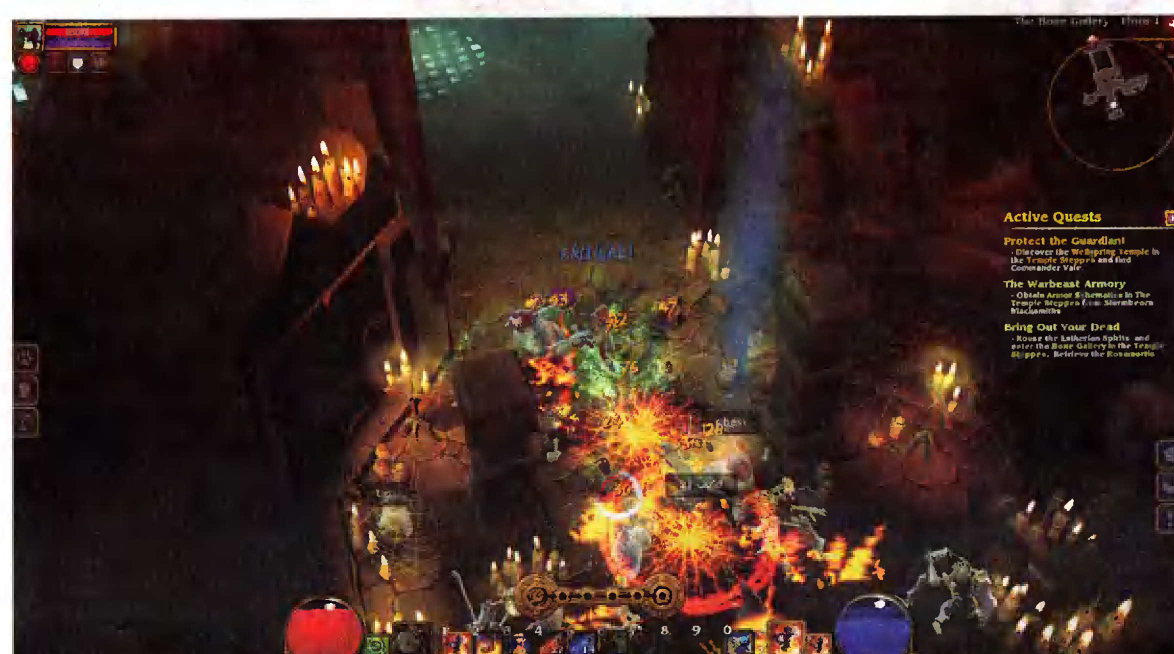


Вид сверху

Причины следующие: во-первых, Runic Games не заставляет проходить через все круги ада и не требует постоянного интернет-соединения для одиночной игры: благодаря Steam чувствуешь себя нормальным человеком. Во-вторых, любой уровень сложности можно выбрать с самого начала — люди, которые потратили несколько дней своей жизни, пытаясь открыть "Инферно" в Diablo 3, сейчас наверняка облегченно выдохнули. Ну а в-третьих, для самых ленивых разработчики придумали специальную функцию питомцев: помимо того, что они сбывают торговцам ненужный хлам, отправляясь на некоторое время в город, теперь зверушки могут прикупить парочку зелий и свитков, чтоб вам вообще не нужно было возвращаться в поселение. Это очень удобно, но, правда, сильно балует — теперь непонятно как жить в других RPG, где таких возможностей нет. Кстати, животных-компаньонов стало больше: можно выбрать себе рысь, слюнявого бульдога, миниатюрного дракона, маленькую собачку или еще когонибудь по своему вкусу — различия между ними чисто декоративные, на геймплей выбор спутника нисколько не влияет.

Однако, пожалуй, главной особенностью Torchlight 2 стало появление кооперативного режима, которого так не хватало первой части. Теперь можно истреблять популяцию врагов вместе с другом, что, безусловно, интереснее, чем заниматься тем же, но одному. При этом никакой драки за дележку лута в игре нет: каждый "видит" только свои предметы и не может украсть из-под носа товарища какую-нибудь фиолетовую секиру. Это, конечно, устраняет изумительные словесные перепалки в чате, зато делает сессию более организованной, что ли.

Должно быть, вы уже заметили, что на протяжении всей рецензии Torchlight ни разу не названа "Diablo-клоном". За многие годы мы привыкли использовать это выражение в отношении любой игры в жанре hack&slash, но тут другая ситуация, здесь такой трюк уже не пройдет. Братья Шеферы переросли этот уровень: номинально их новая игра — это Diablo 2 вперемешку с Fate. Если посмотреть глубже, то окажется, что разработчики проделали огромную работу, собрав в одном месте все атрибуты хорошей экшен-RPG. В итоге у них получился не винегрет из разнородных частей, а целостная картина, которая подвела черту под всеми наработками за последние десять лет. В плане инноваций Diablo 3 безо всяких сомнений впереди, но, как показала практика, не всем эти самые инновации по душе. Некоторым все еще хочется закупаться баночками с волшебной жидкостью и отправиться крошить в труху толпы врагов, не щадя левую кнопку мыши.



РАДОСТИ:

Приятная графика
Красивые локации и монстры
Интересный геймплей

ГАДОСТИ:

Нет ничего нового

ВЫВОД:

Чувствуем, когда мы будем подводить итоги 2012 года, разгорятся жаркие споры на тему "Что лучше: Diablo 3 или Torchlight 2?". Причем победителя найти в этом споре будет очень тяжело.

ОЦЕНКА:

8,8

Александр Михно

Жанр: экшен
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: High Moon Studios
Издатель: Activision
Издатель в СНГ: Новый Диск
Название локализованной версии: Трансформеры: Падение Кибертрона
Похожие игры: Transformers: War for Cybertron, серия Gears of War
Мультиплеер: интернет
Минимальные системные требования: процессор уровня Intel Core 2 Duo или AMD Phenom X3 с тактовой частотой 2,6 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8800 GT или ATI Radeon HD 4850 с 512 Мб ОЗУ; 9 Гб свободного места на жестком диске; интернет-соединение
Возрастной рейтинг ESRB: Teen (12+)
Официальный сайт игры: www.transformersgame.com



Transformers: Fall of Cybertron

Месть упавших

Еще до того, как трансформеры попали на Землю и начали топтать американские города, стараясь при этом не раздавить Шайю Лабафа и Меган Фокс, они с энтузиазмом крушили свою родную планету Кибертрон. Все масштабное побоище с огромными шагающими кусками железа размером с Эмпайр-стейт-билдинг, пафосными речами Оптимуса Прайма и яркими взрывами было скомкано до микроскопических габаритов среднего по всем параметрам коридорного шутера. При этом High Moon Studios честно отработала программу: в War for Cybertron любимые всеми автоботы и десептиконы, которые трансформировались в футуристические спорткары и истребители, красиво разламывали на куски свои города, а заодно и друг дружку, не забывая при этом всячески рефлексировать по поводу бессмысленности конфликта. Серьезная, в общем, была война.

Два года назад в блоке рецензий мы писали: "Поиграв в War for Cybertron, можно смело утверждать, что феномен Batman: Arkham Asylum в полной мере повторился". По правде говоря, мы немного лукавили: разработчики действительно сделали вменяемую игру про трансформеров, которую можно без зазрений совести пройти до конца и даже получить от этого удовольствие, но как эшен она была совершенно несостоятельна. Главный просчет авторов был в том, что большие роботы, способные бросаться автомобилями и в одиночку устраивать вакханалию с горящими танками и сбитыми вертолетами на военной базе, таковыми не ощущались. Почти всю игру мы проводили в тесных коридорах, где совершенно негде развернуться, иногда выходили на поверхность и шатались по уровню, уставленному какими-то ящиками. Ну и, конечно, сражались с такими же кусками металла, пытаясь имитировать глобальную гражданскую войну. Это было очень скучно, картонно и не вызывало никаких эмоций.

Правда, тут нужно уточнить некоторые детали: сделать игру про то, как железные персонажи изображают драму в таких же железных декорациях — изначально плохая идея. Даже в откровенно кривых проектах, сделанных по лицензии, когда трансформеры прыгали по крышам, давили иномарки и вбивали в асфальт один другого, было понимание того, что управляешь большой машиной для убийств, способной на многое. И хотя в "Войне за Кибертрон" тоже можно было делать нечто подобное, только с поправкой на футуризм, мощь огромных железяк нисколько не чувствовалась. Примерно такая же проблема и в сиквеле: несмотря на потрясающее отношение к вселенной, играть в новых "Трансформеров" не так интересно, как этого хотелось бы.

Металлообработка

После событий первой части, которые не привели ни к чему хорошему, автоботы нашли последний уцелевший транспортный шаттл и собрались покинуть Кибертрон. Правда, для этого им требуется очень много энергона, за который приходится бороться с десептиконами. Одновременно с этим где-то на первом часу игры Мегатрона разбирают на запчасти, и недалекий, но очень вредный Старскрим берет бразды правления повстанцами в свои руки. Собственно, этими удивительными событиями и ограничивается сценарий новых трансформеров. Хотя если посмотреть на последний фильм Майкла Бэя, то здесь не все так плохо. По крайней мере, Старскрим, раздающий команды своим противным голосом, — это уже само по себе забавно.

Кроме того, ожидать от "Трансформеров" внятной истории как минимум глупо. Это в первую очередь игра о сражающихся между собой больших прямоходящих роботах, в которой причину конфликта очень сложно разглядеть за взрывами и разлетающимися во все стороны кусками металла. Конечно, авторы попытались изобразить страдания и какую-то мотивацию героев, но все



это выглядит игрушечно. Автоботы постоянно что-то мямлят про долг, честь и смелость, а десептиконы в это же время с особым цинизмом отвинчивают им головы, потому что это прикольно, — какая уж тут может быть драма.

С другой стороны, авторы основательно поработали со вселенной трансформеров. Еще по предыдущей части было заметно, что в High Moon Studios трудятся настоящие гики, которые без проблем могут вам пересказать сюжет любой серии мультфильмов из 80-х. Благодаря множеству мелочей Fall of Cybertron воспринимается как большое собрание всевозможных отсылок и чистый фансервис, который почему-то еще можно запустить на современных игровых системах. Главным образом это проявляется, когда на сцену выходит Гримлок со своей хулиганской компанией диноботов, постоянно выкидывающих какие-нибудь шутки по поводу и без. Вдвойне приятно, что все эти товарищи собрались в одной игре не просто на правах приглашенных гостей (что, в общем-то, и так все приняли бы), а как основные действующие лица рассказываемой истории. Авторы настолько блестяще вплели их в сюжет, что Hasbro даже официально включила их в таймлайн вселенной.

Куй железо пока горячо

В то же время "Падение Кибертрона" отчетливо демонстрирует ряд проблем, которые автоматически превращают потенциально крутую игру в самый заурядный экшен от третьего лица. Во-первых, изображать эпик дважды в одном и том же антураже — не самое удачное дизайнерское решение. На протяжении всего прохождения голову никак не покидает мысль, что вот-вот автоботы сядут в космический корабль и место действия поменяется. Но ничего подобного. Все без исключения шесть или семь часов геймплея проходят в очень похожих между собой локациях, которые никак не откладываются в памяти. Иногда, правда, нас выпускают в открытый космос или дают "порулить" каким-нибудь огромным роботом, однако общей картины это нисколько не меняет.

Во-вторых, разработчики по каким-то известным только им самим причинам нисколько не изменили геймплей. Перед нами все такой же неизобретательный клон Gears of War без укрытий, который сегодня, мягко скажем, играется уже не так задорно, как раньше. Положение не спасает даже тот факт, что большинство сцен похожи на показательные выступления пиротехников-профессионалов. Кроме того, иногда кажется, что авторы оглядывались на достижения Call of Duty, когда занимались разработкой Fall of Cybertron.

Вся игра соткана из стандартных событий, хорошо знакомых любому современному игроку: вот тут стреляем из большой пушки, тут немножко крадемся на корточках по вентиляции, а вот здесь у нас большая площадка с тремя футуристическими танками. Все горит, искрится и взрывается.

Игровой процесс за разных персонажей все-таки немного отличается: каждый из них обладает уникальной способностью, которая обуславливает поведение на уровне. Кто-то может на несколько секунд становиться невидимым, кто-то, как довакин, расшвыривает столпившихся вокруг противников, а у кого-то есть крюк, с помощью которого он в стиле Брюса Уэйна цепляется за разные уступы. По-настоящему интересно становится только в последние полтора часа игры, когда действие принимает эпический размах, постоянно меняя главных действующих лиц. Однако в остальное время Fall of Cybertron — абсолютно картонный экшен. Любимый прием авторов — запереть игрока на небольшой арене и спустить на него десяток врагов. Трансформироваться в разную технику обычно неудобно, могучим танкам просто-напросто не хватает пространства для маневров на узких локациях. После всего этого возможность улучшения оружия и прокачки роботов вообще выглядит абсолютно необязательным довеском.

Это может показаться банальностью, но трансформеры действительно заслуживают большую, яркую и необычную игру, в которой здоровенные куски металла будут отрывать конечности, мутузить друг друга об землю и расщеплять на атомы. И пока еще неизвестно, когда она появится, ведь сейчас в High Moon Studios работают над экшеном про Дэдпула по лицензии Marvel.

Очередная игра с трансформерами в главной роли оказалась заурядной стрелялкой, повторяющей многие ошибки и недочеты предшественника. Fall of Cybertron несправедливо заканчивается, только-только начав наращивать темп и демонстрировать необычные сцены, достойные самых лучших минут боевиков Майкла Бэя на эту же тему. Если бы вся игра была такой же, как последние главы, то можно было бы ей простить и несодержательный геймплей, и примитивный сценарий, и даже то, что ее главные герои — громоздкие роботы — совершенно не ощущаются.

РАДОСТИ:

Диноботы
Фансервис
Последние эпизоды действительно удались

ГАДОСТИ:

Скучные уровни
Стрелять неинтересно
Поверхностный сюжет

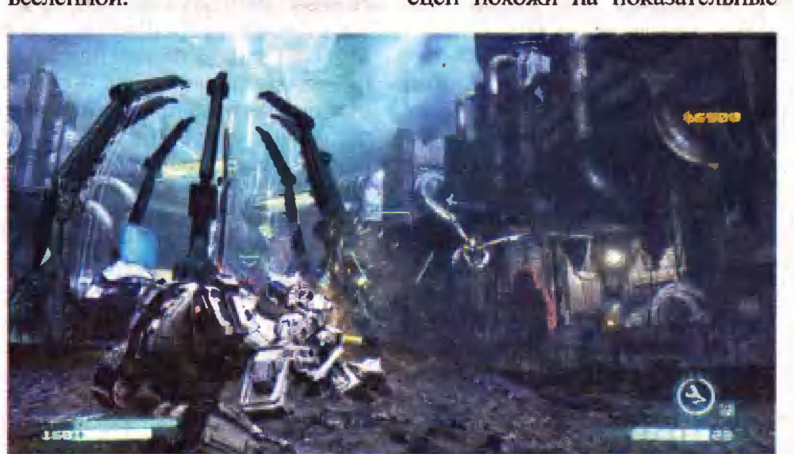
ВЫВОД:

Банальный экшен, который объясняет, почему же все-таки трансформеры прилетели на Землю, а не куда-нибудь еще. Если в следующей игре авторы лишь ограничатся играбельными звероботами, будет уже не смешно.

ОЦЕНКА:

7,5





Александр Михно

Обзор написан по PC-версии игры



F1 2012

Жанр: гонки. **Разработчик:** Codemasters Birmingham
Издатель: Codemasters. **Издатель в России:** Бука
Платформы: PC, Xbox 360, Playstation 3. **Дата выхода:** 18 сентября 2012

Ежегодно компания Codemasters радует своими новыми спортивными симуляторами. Не забывает она обновлять многим полюбившуюся Formula 1. Только вот в чем загвоздка: игра действительно только обновляется. Нововведений минимум, некоторые вещи так и вовсе остались нетронутыми, просто нагло скопированы у предшественницы, вышедшей в 2011 году. Теоретически, Codemasters можно было бы выпустить одну F1, а затем время от времени создавать к ней небольшие DLC.

В народ

С первых дней разработки Codemasters пыталась упростить игру для новичков. Так и появился "Young Driver Test". Теперь при входе, вместо привычного меню, вам предлагается отправиться в Абу-Даби на тренировочные тесты: начиная с "а что, если я нажму вот на эту кнопочку" и заканчивая "крути рулевое колесо". Долго вас за ручку водить никто не будет. Просто проверят познания через пару драйверских тестов. Занимательной особенностью стали флешбеки. Это что-то вроде " и тут я очень сильно ошибся, меня выбросило с трассы и затем плавно вернуло на место". Codemasters дает возможность не только просмотреть свои ошибки, но и сохранить вам жизнь. Хотя бы в драйв-тесте.

На самом деле новая игра стала гораздо дружелюбнее к тем, "кто в первый раз", и это заметно во всем: новые, лаконичные меню строчкой, динамическая "идеальная траектория", гибкая настройка сложности...

Шумахер только один, или новые режимы

Режимы после "Young Driver Test" уже подходят для казуалов, так что не зеленым можно играть спокойно. Первый тип именуется "Career Challenge". От настоящей карьеры гонщика он отличается наличием всего десяти гонок в одном сезоне. Как ни странно, проходить его от этого только интереснее. По ходу сезона можно переместиться на место любого пилота. Для этого требуется лишь обойти его в трех заездах. Следующий вид именуется "Champions". В нем нужно сражаться против шести гонщиков, которые в последние годы становились чемпионами мира. Это Хэмилтон, Райкконен, Шумахер, Алонсо, Баттон и Феттель. В каждой гонке будут предложены усложненные условия. К примеру, могут выдать неподходящую для мокрого покрытия резину. Или заставят установить быстрейший круг в гонке. А завершается режим на новой американской трассе, где против вас выступят сразу все шесть чемпионов.

Никуда не делась и базовая карьера. В ней вновь нужно проходить несколько сезонов, состоящих из двадцати Гран-при. Практика, квалификация из трех сессий, гонка — словом, здесь все как обычно. На один сезон можно потратить порядка 10-15 часов, этот показатель зависит от количества выставленных кругов.

Но вот и печальная весть: если вы всю жизнь мечтали быть Михаэлем Шумахером или Кими Райкконеном, то игра вас разочарует: из нее исчезла возможность создавать свой чемпионат и проезжать его за любимого гонщика. Теперь только карьера, создание собственного пилота или совсем простая "Быстрая гонка", из которой убрали даже сессии практики. Ничто не должно отвлекать игрока от ездового экшена: по той же причине у машин теперь не изнашивается резина в коротких гонках. Вместо этого авторы зачем-то добавили регулятор баланса тормозов "на ходу": как будто кнопки систем KERS и DRS отвлекали от вождения недостаточно сильно.



EGO, конечно, не ого-го

Тех, кто ждал чуда от новехонького движка EGO 2.0, постигнет легкое разочарование. Он, конечно, не так уж и плох, но явно не дотягивает до Project Cars. Хотя графика и без него смотрится весьма приятно. Минусы лишь незначительные: при увеличении текстуры болидов выглядят размыто, а при отдалении, наоборот, колеса становятся угловатыми. До фотореалистичности далеко, но к ней приблизиться игра сможет только с выходом консолей нового поколения. А пока наслаждаемся тем, что есть.

Нельзя не упомянуть о смене погоды. Когда по стеклу шлема стекают огромные капли дождя, начинаешь заметно нервничать — мало того, что не видать ничего, так еще и ехать по скользкой дороге неприятно. В солнечный день, наоборот, все блестит так, что кажется, будто еще немного, и глаза сгорят.

Физика стала гораздо реалистичнее. Грязь с колес отваливается со свистом, машины разбиваются еще зрелищнее, а детали разлетаются просто великолепно. На поворотах теперь действительно "ощущаешь" болид: руль так и летает в руках. Приятным стал и звук. В сравнении со страшно звенящим насекомым, которое, судя по всему, разработчики использовали ранее для озвучки мотора, новая рычащая киса просто урчит, доставляя наслаждение при управлении виртуальной машиной. Раз уж заговорили о сравнениях Formula 1 за 2011 и 2012 годы, можно заметить еще одну мелочь — перчатки. Трудно сказать, что разработчикам пришло в голову, но вместо нормальных текстурных перчаток теперь два красных пятна, напоминающих мармеладки.

Кстати, о мелочах

Куда в новой F1 ни глянь, куда ни плюнь, всегда найдется о чем сказать. Например, болидом на пит-стопе теперь полностью управляет компьютер — от линии заезда на пит-лейн и до окончания белой линии (той, что нельзя пересекать). Система штрафов стала гораздо жестче, можно даже сказать, что стюарды стали совсем строгими: случайно обогнал Массу по траве, и вас тут же просят пропустить его — мол, "пущай побеждает".

Хардкорной особенностью стала и механическая коробка передач: как без, так и с помощником, который подсказывает, на какой именно передаче лучше пройти тот или этот поворот. Почему именно хардкорной — узнаете, когда за руль виртуального болида сядете. Интерфейс игры претерпел легкие изменения, не утратив красоты и понятливости, а навигация на информационном мониторе в боксах так и вообще не изменилась.

Мультиплеер теперь более дружественный. Кроме ботов отныне можно соревноваться и с друзьями. Но все портят постоянные проблемы с коннектом. Серверы оказались переполнены, в онлайн достучаться непросто.

Пару слов стоит сказать о локализации. В России этим занималась "Бука". Если бы не пара перепутанных названий и убивающий нервную систему голос инженера, то можно было бы ставить твердую "пятерочку". Хорошо влился в озвучку Александр Кабановский — спортивный журналист справился на "отлично".

РАДОСТИ

Игра достаточно реалистична
"Champions Mode" вместо битвы с боссами
Система смены погоды, физика и модель повреждений

ГАДОСТИ:

F1 2012 скорее напоминает DLC, нежели самостоятельную игру
За такое "дополнение" не хочется переплачивать, а именно это и заставляют делать
Красные перчатки будут приходить в ночных кошмарах

ВЫВОД:

Красочная, громкая, увлекательная. Фанаты возьмут ее штурмом, а вот простым смертным может быстро надоесть.

ОЦЕНКА:

8,0

Mays

World of Warcraft:

Жанр: MMORPG (дополнение)
Разработчик: Blizzard Entertainment
Издатель: Blizzard Entertainment
Платформы: Windows, Mac
Системные требования: Intel Pentium D или AMD Athlon 64 X2, 2 Гб или более ОЗУ (1 Гб для Windows XP, видеокарта класса NVIDIA GeForce 6800 или ATI Radeon X1600 Pro с 256 Мб видеопамяти, 25 Гб места на жестком диске, широкополосное интернет-соединение.
Возрастной рейтинг: 12+
Оф. сайт: http://eu.battle.net/wow/ru/game/mists-of-pandaria/

Чтобы понять World of Warcraft, нужно проследить его судьбу хотя бы на протяжении последних четырех лет. Увидеть абсурдный рост неиспользуемого, заброшенного контента, наблюдать судорожные попытки Blizzard как-то превратить балласт в актив и, наконец, зафиксировать капитуляцию Blizzard. Компания не способна омолодить игру, и Mists of Pandaria — своего рода официальное заявление об этом.

Поскольку, не поняв этот факт, нельзя обсуждать Mists of Pandaria, поясню процесс, который стал могильщиком великой MMORPG. Примерно раз в полгода к World of Warcraft выходит новый патч, вводящий более сложные подземелья и более мощные наборы экипировки для героев, достигших максимального уровня. Но когда появляется полноценное дополнение, максимальный уровень поднимается, а бывший «потолок» превращается всего лишь в одну из ступенек, задерживаться на которой уже не имеет ни малейшего смысла. Никто и не задерживается, а значит, добавленные патчами подземелья, монстры, задания и предметы становятся полностью невостребованными. Обратите внимание: выбрасываемое зачастую шедеврально нарисовано и неописуемо интересно в прохождении.

Масштабы потерь растут. С выходом Mists of Pandaria актуальны всего три рейдовых подземелья из тридцати. Остальные — не более чем музей, куда можно заглянуть исключительно из любопытства. И тут мы добираемся до самого важного: если в каждом из предыдущих дополнений Blizzard хоть как-то пыталась привлечь внимание игроков к старому контенту (перерабатывая локации, вводя достижения), то в Mists of Pandaria ничего подобного нет. Не проводились и обычные омолаживающие процедуры: подтяжка графики и дефибрилляция сюжета. Проще говоря, на WoW махнули рукой: пусть живет, сколько проживет.

При этом Mists of Pandaria настолько ординарна, что задаешься вопросом: не лучше ли было бы заплатить Blizzard, чтобы они откатили WoW к версии Burning Crusade? Тот же игровой процесс, но тесно связанный со вселенной Warcraft. Вдобавок, похожая на Китай Пандария не может тягаться в самобытности с Запредельем, как бы ни старались дизайнеры.

Пандария — остров на спине огромной черепахи, плывущей в океане южнее ранее изведанного Азерота. Населяют остров пандарены — пивовары и мастера рукопашного боя. Пандарены, появлявшиеся в эпизодах Warcraft 2-3, — единственная нить, связывающая новое дополнение с игровой вселенной. Их история, культура и заботы придумывались с нуля. А поскольку пандарены всегда были персонажами юмористическими, то все дополнение представляет собой многочасовую комедию, пародирующую Китай, боевые искусства и восточную философию. Вчерашних спасителей мира ждут всевозможные испытания и посвящения, бутафорские «тренировки», сражения с «хмелементалями» и, разумеется, разграбление древних гробниц — сплошной увеселительный аттракцион. Как вы увидите дальше, поворот от эпичности к фану произошел далеко не в одном лишь сеттинге.

Хотя в Пандарии наш герой подрастет с 85 до 90 уровня, эти локации никак не подходят под обычное понимание высокоуровневого контента. Забудьте про ровные руки, тактику и поиск сопартийцев: даже «сагрив» полдесятка монстров, можно не бояться за жизнь своего персонажа. Простота заданий и сражений дополняется свежим набором упрощений геймплея. Например, теперь не нужно ходить к учителю, чтобы узнать новые рецепты и чертежи: они сами появляются в книге по мере развития профессии. Но больше всего досталось системе талантов. Прежних деревьев нет совсем. На 10 уровне мы выбираем специализацию, а раз в 15 уровней — один талант из трех предложенных. Вот и вся прокачка!

В дополнение к привычным подземельям появился их упрощенный аналог — сценарии. Их можно пройти командой из двух-трех игроков, причем никакого разделения ролей не требуется. Не так уж важны и слаженные действия — справится любая компания, причем на это потребуется в разы меньше времени, чем на обычное подземелье. Наградой при этом будут те же очки справедливости и завоевания, как и в обычных «инстах».

Но если и такой вид развлечений покажется вам слишком сложным, Mists of Pandaria предлагает совершенно казуальную мини-игру — бои покемонов питомцев. Собираем команду из

The Walking Dead: Episode 3 — Long Road Ahead

Жанр: экшен-адвенчура
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3, iOS
Разработчик: Telltale Games
Издатель: Telltale Games
Похожие игры: Jurassic Park: The Game, Back to the Future: The Game, Fahrenheit
Мультиплеер: отсутствует
Рекомендуемые системные требования: процессор уровня Intel Core 2 Duo с тактовой частотой 2,0 ГГц; 3 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GTS450 с 1 Гб ОЗУ; 2 Гб свободного места на жестком диске; интернет-соединение
Возрастной рейтинг ESRB: Mature (17+)
Официальный сайт игры: www.telltalegames.com/walkingdead.com

Во многих западных рецензиях на квестовую серию The Walking Dead можно проследить мысль о том, что Telltale Games чуть ли не изобрела адвенчуры заново. Разумеется, это не так. Просто на фоне того, что происходит (а если быть точнее — не происходит) в жанре, любая новая идея, вплоть до изменения привычного интерфейса, вполне легитимно может считаться если не революцией, то важным изменением точно. И если смотреть с такой точки зрения, действительно окажется, что TWD совсем немного изменяет привычные правила, но делает это таким образом, что иногда получается очень необычно и интересно. Выставив на передний план сюжет и сведя к минимуму манипуляции с различными предметами, у авторов получилось рассказать увлекательную историю, которая подается, на секундочку, приемами интерактивного кино.

И это, наверное, правильно: если спуститься с небес на землю и рассматривать тот же Heavy Rain как массивную адвенчуру, то получается, что Telltale Games двигаются примерно в том же направлении, только делают это по-своему и не так талантливо, как Дэвид Кейдж. Серия The Walking Dead уже не является честным классическим рисованным приключением, но и при всех достоинствах назвать ее "квестом 2.0" пока тоже нельзя.

Удивительно, но в глубине души это очень простая и понятная интерактивная постановка, которая основывается на таких же положениях, что и последние игры Quantic Dream. Манера повествования, возможность выбора, какая-то базовая вариативность и серьезные темы, подымаемые авторами, — все это так или иначе есть в The Walking Dead, и особенно в Long Road Ahead, ставшей, кажется, вершиной того, на что способны разработчики с имеющейся на руках технологией. Когда через много лет привычные ситкомы и веб-сериалы прекратят свое существование, на смену им наверняка придет какой-нибудь новый медиа-формат, очень похожий на то, что сейчас получается у Telltale Games. Ведь авторам удалось сделать так, чтобы сюжет не прерывался всякой рутиной, а история условно не делилась на геймплей и видеоролики.

По дороге на юг

В третьем эпизоде интереснее всего обстоят дела именно с историей, которая с первых секунд набирает нешуточные обороты и несется локомотивом через всю игру. За пару часов экранного времени происходит столько случайных событий, сколько не было в предыдущих эпизодах вместе взятых. Те персонажи, которые раньше выглядели блеклыми, невыразительными статистами и не играли существенной роли, становятся катализаторами важнейших поворотов сюжета. Нескончаемый поток каких-то происшествий и неожиданных поступков главных героев не на шутку увлекает, хочется получить все эпизоды здесь и сейчас — совсем как в случае с любимым сериалом, когда берешь целый сезон и залпом смотришь полностью все серии на выходных.

Конечно, в какие-то моменты Long Road Ahead все-таки включает привычный геймплей, и нам приходится ходить по разным локациям, искать всякие важные предметы, предусмотрительно раскиданные геймдизайнерами. Но в этот раз авторы очень интересно обставили знакомые ситуации, что определенно пошло игре на пользу. Например, однажды нам придется расследовать пропажу еды и медикаментов, изучая различные зацепки. При этом помогает главному герою паренек, который считает себя Робином и, конечно же, больше мешает, чем действительно содействует распутыванию дела. А уже через пару часов нам нужно будет запускать поезд, строго следуя инструкции: на приборной панели с тысячей мелочей мы переключаем какие-то кнопки и рычажки, и все это делаем в правильной последовательности.


Эпизоды, когда нам нужно что-то сделать, являются передышкой между видеовставками, в которых происходит настоящее безумие.

Когда персонажи пытаются изобразить эмоции, становится очень смешно, но сцена, предшествующая этому кадру, действительно трогательная.

Можно вдоволь "навешать" хедшотов бандитам.

Но, разумеется, это не самое главное. Авторы очень умело играют на контрасте. Например, в первом эпизоде они изобразили некое подобие экшена (кстати, весьма грамотно поставленного) с элементами, во втором уже предложили нам разыграть хоррор-триллер с расчлененкой и каннибализмом в антураже американской глубинки, а теперь приключения компании выживших превращаются в увлекательное роуд-муви, от души напичканное новыми персонажами и неожиданными сюжетными поворотами.

Впереди дорога дальняя

The Walking Dead, несмотря на свой мультяшный визуальный стиль, по-прежнему является довольно серьезной и даже в некоторых моментах жестокой игрой. Персонажи все так же ненавидят один одного, ссорятся друг с другом, отборно матерятся, иногда дело может дойти даже до натурального мордобоя. Более того: в очень напряженной сцене выяснения отношений один из героев всаживает пулю в лоб другому, начинаются крики, мертвое тело падает наземь — и все это происходит за какие-то доли секунды, не давая опомниться игроку. И такие ситуации Long Road Ahead генерирует постоянно на протяжении целого эпизода. Моментов, когда вы будете хотеть переигрывать какие-то фрагменты, действительно много, сама игра все время подталкивает к перепрохождению.

Но тут нужно понимать следующее: вариативность в The Walking Dead — чистой воды профанация. Выбор на самом деле иллюзорный: если какой-нибудь персонаж должен умереть, то что бы вы ни делали, какие строчки диалогов ни выбирали, все пойдет именно так, как задумали сценаристы. Иногда, конечно, наши решения имеют вес в повествовании, но после Heavy Rain хотелось бы чего-нибудь повзрослее.

Формально Long Road Ahead воспринимается как хорошее продолжение неплохой истории, но фактически — это демонстрация тех проблем, которые неожиданно образовались в сериале. Все, что авторы позиционировали как важные и очень крутые штуки, не всегда работает как надо или не работает вовсе. Последствия выбора как бы и есть, но существуют они в очень узких рамках какой-то совсем уж простой и скучной схемы. Впрочем, ругаться особо не хочется: как бы там ни было, лоб в лоб сравнивать Heavy Rain, за плечами у которой многомиллионная поддержка Sony, и The Walking Dead, с энтузиазмом в кармане, немного неправильно. Обе игры в чем-то похожи, но у Дэвида Кейджа все-таки получился уникальный во всех отношениях проект, а Telltale Games в этой ситуации смотрится как первоклассник на первом занятии — стремления и удали много, но еще не совсем понятно, куда их можно приложить.

РАДОСТИ:
Хороший сюжет
Много интересных ситуаций

ГАДОСТИ:
Мнимая вариативность

ВЫВОД:
Long Road Ahead — это третий эпизод интерактивного сериала, который может по-настоящему удивить. С нетерпением ждем продолжения.

ОЦЕНКА:
8,0

Обзор написан по PC-версии игры

Александр Михно


Примерно так и должна выглядеть эталонная игра по The Walking Dead.

Mists of Pandaria

трех спутников: лягушек, канареек, зайцелопов и прочих тушканчиков — и вступаем в бой с бегающей под ногами мелочью или другими игроками. Бои пошаговые и сводятся к простому обмену спецударами, однако питомцев можно прокачивать и коллекционировать, так что заядлым манчкинам будет чем заняться.

Проявить свое умение играть можно только в прохождении подземелий на скорость. Быстрая зачистка «инста» награждается бонусными очками завоевания. По крайней мере, здесь действительно трудно получить высший, «золотой» приз.

Что же до «фронтмэнов» дополнения, расы Пандарен и класса Монах, то оценить их плюсы и минусы можно будет еще не скоро: только в рейдах для 90 уровней и ныне закрытых PvP-аренах. Расовые способности пандаренов ничем не примечательны: бонус от еды, усыпляющий удар и сниженный урон от падений. Окажется ли монах «имбой», как это было с Рыцарем Смерти, трудно предсказать. Но возможность выступать в роли танков, лекарей и воинов сама по себе примечательна. Поэтому немало игроков уже начали качать монахов, несмотря на перспективу расти с первого уровня.

Впрочем, куда более пугающей была бы перспектива заново выполнять все достижения и коллекционировать редкие средства передвижения. К радости любителей пробовать разные классы, теперь достижения и транспорт привязаны к учетной записи и доступны любому персонажу.



РАДОСТИ:
Новая раса и новый класс
Новые локации и задания

ГАДОСТИ:
Их нет

ВЫВОД:
Дополнение Mists of Pandaria не имеет объективных недостатков и в то же время настолько предсказуемо и непримечательно, что вряд ли остановит отток игроков из World of Warcraft. Сомнительно, что упрощения привлекут казуального пользователя, если только WoW не перейдет от подписки к free-to-play.

ОЦЕНКА:
6,0

Anuriel

Диск для обзора предоставлен магазином «Белконсоль» www.belconsole.by

Death Rally

Жанр: аркадная гонка
Платформы: PC
Разработчик и издатель: Remedy Entertainment
Похожие игры: Death Rally (оригинал), Rock'N'Roll Racing
Мультиплеер: Интернет
Возрастной рейтинг ESRB: Teen (13+)
Системные требования: двухъядерный процессор с частотой 3 ГГц; 2 Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7600GT; 1 Гб свободного места на жестком диске; Интернет-соединение
Официальный сайт игры: http://death-rally.blogspot.com/







Возможно, не все юные читатели "ВР" знают, что легендарная финская студия Remedy имеет в своем портфолио не только похождения Макса Пейна и Алана Уэйка, но и старенькую аркадную гонку Death Rally, одну из законодательниц давно ушедшей моды на веселые покатушки с видом сверху. Не так давно финны собрали ремейк своего первого хита для устройств от Apple, а в начале августа он в слегка улучшенном виде посетил обитель PC-геймеров — Steam.

Death Rally начинается довольно неожиданным образом. Вас СРАЗУ выкидывают на длинную дорогу, не объясняя ровным счетом ничего. За спиной палит из всех стволов четверка полицейских машин. Пока игрок пытается разобраться в несложном управлении, его машину подрезают и блокируют. Вступительная заставка содержит весь сюжет DR — шеф полиции хочет, чтобы вы поучаствовали для него в смертельном ралли и помогли добраться до одного неуловимого гонщика, которого уже много лет не удается схватить. Все. Дальше начинается чистый геймплей. На легкой, непрочной и медленной машинке мы начинаем участвовать в гонках. Взяв первый старт, олдскульщики сразу же испытают острый приступ ностальгии. Изометрическая камера, маленькие машинки, старомодное управление (клавиша "вверх" отвечает за движение вперед, а не указывает направление), индустриальная стилистика — все как в любимых играх детства. Заезды не напрягают совершенно: трасса из трех кругов проходится, в среднем, за минуту. Во время гонок происходит абсолютно нормальный для игр такого жанра беспредел. Правило одно: доехать до финиша. Желательно первым. Толкаться и уничтожать соперников не то что не запрещается, а даже рекомендуется. Все машинки изначально оснащены автоматическими пулеметами, беспрерывно палящими по цели, если таковая имеется. Игроку остается только верно направлять машину, остальное произойдет само собой. Кстати, перфекционисты могут не надеяться на то, что у них получится сразу же занимать во всех заездах первое место. Машинки поначалу очень медленные и неповоротливые, обогнать на них всех соперников попросту нереально. Особенность финансовой системы игры заключается в том, что даже за худший результат игрок все равно получает какие-то деньги. Сразу же после гонки их необходимо истратить до копейки, иначе в меню не пустят. Часть средств уходит на ремонт, а остальное вкладывается в апгрейды машины и установленного на нее оружия. Последнее открывается путем подбора различных деталей в ходе заезда. Точно так же открываются новые машины. Проявив немного упорства, уже через час игры можно обвешать свой тарантас шипами, установить на него огнемет и прицепить сзади устройство для сброса мин. Второе оружие и мины наносят значительный урон сопернику, но боезапас сильно ограничен, потому расходовать его стоит экономно. В общем-то, желание продолжать игру вызывается как раз простецкой системой прокачки. Хитрые финны идеально проработали баланс — только вы до предела улучшаете свою машину и думаете на этом закончить сеанс, вдруг выясняется, что до открытия новой тачки осталось подобрать всего одну деталь. Вы совершаете заезд, находите эту деталь, решаете протестировать свое новое приобретение в еще одной гонке... а тут открывается следующий тип оружия. Разумеется, его тоже нужно опробовать — вы поняли.

С точки зрения прочего контента, Death Rally ни в чем не превосходит других представителей жанра. Здесь около десятка трасс, которые немного видоизменяются с прохождением, более-менее неплохой ИИ, ничем не выделяющаяся графика. Игра выглядит приятно, однако ни на что большее не претендует. Саундтрек безобразен — пафосные оркестровые темы и унылое подобие рока совсем не вписываются в картину происходящего на экране. К сожалению, динамика Death Rally далеко не ураганная, поэтому слабый саундтрек лишь усугубляет ситуацию. Машинки движутся весьма заторможенно в сравнении с оригиналом, да и сока автопобоищам недостает. Нет в игре настоящего буйства взрывов, прыжков, столкновений и разрушений. Грустно, но самым унылым режимом является дерби, где за определенное время нужно уничтожить как можно большее количество противников. Даже не думайте про FlatOut. В Death Rally дерби — это дурацкое катание машинок по кругу с тщетными попытками попасть хоть в кого-то. Гонки получились намного веселее. Разработчики не забыли разнообразить их различными условиями. Например, вам могут позвонить перед заездом и предложить парочку баллонов закиси азота взамен части выигрыша. Или же намекнуть, что за подрыв определенного соперника вы получите дополнительный бонус. ИИ ведет себя в меру разумно. Все свои возможности не использует, но и не сдается без боя. Особо стоит отметить боссов, которые есть на каждой трассе. Они немного быстрее, крепче и опаснее других гонщиков. Их уничтожение приносит хорошие деньги, однако для этого приходится попотеть. Интереса добавляют различные предметы, обильно разбросанные по дороге — взрывающиеся бочки, ремонтные наборы, ящики с патронами и деньгами.

Мультиплеер работает очень просто — в меню выбора трассы вы нажимаете на нужную кнопку и ждете, пока не наберется нужное количество соперников. Делать это можно когда угодно. Death Rally вообще ни к чему не

Tryst





Жанр: стратегия в реальном времени
Платформы: PC, Mac
Разработчик: BlueGiant Interactive
Издатель: BlueGiant Interactive
Мультиплеер: интернет (до 8 игроков)
Системные требования: двухъядерный процессор с частотой 2,0 ГГц; 2024 Мб ОЗУ; видеокарта с 512 Мб ОЗУ; 3,5 Гб свободного места на жестком диске
Возрастной рейтинг ESRB: Rating Pending (RP)
Официальный сайт игры: http://www.bluegiantinteractive.com/tryst/
Дата выхода: 14 сентября 2012

За последние два месяца вышло изрядное количество различных стратегий: Endless Space, Legends of Pegasus, Starvoid, FTL: Faster Than Light и другие — все они о далеком будущем, космических кораблях, пришельцах и прочих атрибутах научной фантастики. Согласитесь, небывалая роскошь для владельцев персоналок, просто глаза разбегаются, не знаешь, с чего бы начать. Именно поэтому мы помогаем вам разобраться для себя в этом нелегком вопросе, тем более что совсем недавно на виртуальных полках Steam появилась еще одна игра на ту же тематику, о которой сейчас и пойдет речь.

Найди 10 отличий

Tryst — это абсолютно классическая стратегия в реальном времени, авторы которой явно стремились сделать свой вариант StarCraft. Такие ассоциации возникают мгновенно, начиная со сходства визуального стиля: как интерфейса и иконок, так и моделей юнитов. При этом очевидно, что BlueGiant Interactive была стеснена финансовыми рамками и не могла потратиться на передовой движок, из-за чего от игры отдает привкусом начала 2000-х. Тем не менее, несмотря на то, что количество пикселей на экране уже давно перестало быть одним из приоритетных показателей качества, нельзя не сказать, что в случаях, подобных Tryst, небольшие студии идут обходным путем, используя мультяшный, рисованный стиль или оформляя все в черно-белую цветовую гамму. Ведь картинка — это лицо проекта, его обертка, которая должна быть максимально красива или, как минимум, необычна, а здесь, увы, все иначе.

Геймплей поначалу тоже кажется чистой калькой с творения Blizzard, но это не совсем так. Особенностей тут, по сути, всего две. Во-первых, здесь сильно упрощена система получения ресурсов. Для этого вам вообще не придется прилагать никаких усилий, так что можете забыть о постройке специальных сооружений или найме соответствующих юнитов. Вместо этого в местах добычи полезных ископаемых имеются установки, захватив которые, начинается автоматическое и, самое главное, бесконечное выкачивание нужных залежей. Во-вторых, любого наемника, будь то снайпер, огромный мех или инженер, разрешается проапгрейдить. Каждому можно прокачать три уникальные способности, при этом всегда предлагается выбор из нескольких вариантов. Для получения этих дополнительных преимуществ, опять же, можно сильно не напрягаться и, покуривая, отсиживаться у себя на базе, так как "ценники" на все улучшения выражены в ресурсном эквиваленте.

К сожалению, это единственное, чем игра может хоть ненадолго увлечь, потому что после того как вы натешитесь прокачкой, а это произойдет довольно скоро, приходится возвращаться в суровые реалии, а там уже не остается ничего интересного и стоящего. Вслед за этим непроизвольно начинают хмуриться брови, раздаваться тоскливые вздохи и перед глазами всплывают все имеющиеся болячки, а их, положа руку на сердце, немало. И даже мультиплеер, на который явно ориентирована Tryst, едва ли в состоянии поправить общее положение дел, ибо имеющиеся в распоряжении игроков карты не блещут левелдизайном, а их количество не больше, чем пальцев на руке. Плюс ко всему, они являются частью одиночной кампании, сделанной сугубо для галочки. Посудите сами, слабый сюжет, повествующий о конфликте между расой механических инопланетян Зали, напоминающих зергов, и людьми. К слову, человечество тут представлено в роли англоговорящих русских, поэтому не удивляйтесь фамилии главного протагониста — Петрович. Вдобавок к невразумительному повествованию, миссий здесь всего пять, из которых интерес представляет лишь первая, где во второстепенных заданиях есть возможность выбора, и последняя — исключительно за счет непокорного АИ. В остальных случаях все шаблонно и предсказуемо, а процесс достижения поставленных целей не доставляет никаких эмоций.

• • •

Как бы ни хотелось, но Tryst оказывается лишней в списке релизов этого месяца. Нам, конечно, хочется ошибаться, но мы

принуждает игрока. Вы вольны выбирать все сами, лишь бы только было интересно. И это очень здорово!

Новая версия Death Rally все-таки радует. Недостаток динамичности компенсируется ненавязчивостью. В эту игру можно сесть на 10 минут за обедом, проехать три-четыре трассы, и на этом закончить до завтра. А можно отрешиться от мира на несколько часов, проведя очень приятный вечер. Death Rally — ни к чему не обязывающее развлечение, не уступающее любимым казуалкам.

РАДОСТИ:

Затягивающая система прокачки
Ненавязчивость и свобода выбора
Идеальная оптимизация

ГАДОСТИ:

Плохой саундтрек
Недостаток динамичности

ВЫВОД:

Вполне успешное возрождение классической автоаркады, теперь и на PC. Всем олдскульщикам рекомендуется!

ОЦЕНКА:

6,0

Роман Бетеня



не представляем, как она сможет соперничать с конкурентами хотя бы в своей весовой категории, притом, что противопоставить ей совершенно нечего. Виной всему общая слабая реализация, в проекте все сделано на уровне средней руки. Чтобы убедиться в правоте сказанных слов, не надо далеко ходить, достаточно зайти в раздел обучающего видео и просмотреть любой гайд, в котором вы услышите речь парня, раздающуюся, словно из дешевенького микрофона. Посему мы рекомендуем всячески избегать этой игры, но если вы изголодались по стратегическим баталиям в футуристическом сеттинге, то обратите свой взор на проекты, упомянутые в самом начале этой статьи. Они определенно лучше и не заставят жалеть о потраченном времени.

РАДОСТИ:

Апгрейд юнитов

ГАДОСТИ:

Все остальное

ВЫВОД:

Классическая RTS, которой кроме прокачки юнитов абсолютно нечем увлечь игрока, а это приговор.

ОЦЕНКА:

4,5

Юрий Шелест





Tekken Tag Tournament 2

Хип-хоп-стайл!

Жанр: файтинг
Платформы: Xbox 360, PlayStation 3, Nintendo Wii U (IV квартал 2012)
Разработчик: Namco Bandai Games
Издатель: Namco Bandai Games
Похожие игры: серии Tekken, Virtua Fighter
Мультиплеер: online
Возрастной рейтинг ESRB: Teen (13+)
Оф. сайт игры: www.tekken.com

Yo, nigga, — чернокожий ниндзя Рэйвен презрительно сплюнул на пол и уставился на собеседника сквозь стекла своих темных очков. — Значит, тебя интересует Tag Tournament 2? Должен сказать, действо и в самом деле заслуживает того, чтобы поговорить о нем. Зажгли мы тогда с ребятами на славу, было о чем вспомнить. И, ты знаешь, даже сам Снуп на огонек заглянул! Ну как какой, ты что, Снупа не знаешь? Чувачок, ты совсем не в теме, что ли? — кажется, позабыв, что он ниндзя, Рэйвен полез за пазуху, явно за пистолетом, но вдруг остановился, словно вспомнив о чем-то. — Братиша, я те так скажу — на моей памяти это был первый турнир Tekken, выдержанный в хип-хоп стайле. И, знаешь ли, было это действительно весело.

И в самом деле, уважаемые читатели, наш темнокожий друг абсолютно прав. Пожалуй, самым удивительным элементом Tag Tournament 2 являются не парные поединки, не огромное число воинов, и не традиционно красивая графика. Самое странное — это хип-хоп прикид, который получили в качестве дополнительных костюмов все здешние пацаны и телочки.

Swagg, baby!

Нет, Tekken Tag Tournament 2 с первого взгляда — чистый братец-близнец предыдущих игр сериала. Вообще, кажется, Tekken просто застыл в своем развитии и никуда не движется: все та же стилистика, что и многие годы назад, те же бойцы, пускай к ним добавляются новые лица — суть от этого не сильно меняется. Кстати, список воинов в новом Tag Tournament намного больше, чем во многих предыдущих играх, с самого начала доступно аж пятьдесят бойцов. Боссы — на любой вкус. Желаете сразиться с грозными "плохишами"? Вот вам два по цене одного — старики Хейхачи Мишима и Джинпачи Мишима. Первый сочетает акцентированные удары каратэ с весьма красивой техникой, особенно лихо получается у Хейхачи его коронный двойной удар ногами в прыжке. Джинпачи тоже владеет этим ударом, но в исполнении такого громилы движение смотрится несколько комично. Однако у старикана немного другая особенность — он сочетает ломовую силу с "огненными" магическими атаками.

Но, может быть, вам не терпится схватиться с каким-нибудь ужасным монстром? И такой в Tag Tournament 2 тоже есть — это здоровенный демон Огр, который



в битве уже полагается исключительно на свою нечеловеческую силу. Ну, а если вам подавай продвинутого технично бойца, то готовьтесь к встрече с самым последним боссом, девушкой Джан. Ее сильная сторона — "жонглирование" врагом, и бывает очень обидно смотреть, как девчонка безнаказанно лупит персонажа, тогда как вы сами просто ничего не можете сделать.

В целом, боссы получились на загляденье — сложные и разнообразные, к каждому из них нужно найти свой подход во время боя. Минус лишь в том, что все "главные плохиши" уже были в предыдущих играх линейки, пусть даже красавица-Джан в качестве босса и не выступала — но хотелось бы увидеть и одолеть какое-нибудь совершенно новое зло. Будем надеяться, разработчики смогут исправиться в Tekken 7.

Tag Tournament 2 — бессмысленный и беспощадный

...Вот ты спрашиваешь меня, какого черта я полез в драку? — Рэйвен сплюнул на пол косячок, прилипший к нижней губе. — А я даже не знаю, что тебе ответить! Нет, я бы мог сказать, что пошел на турнир ради респекта, ради мести, ради развлечения — нас там практически полсотни было, и у каждого имеется своя причина для боя. Однако все это лишь отговорки. Мы пошли на турнир. Потому что должны были. Вот и все.

Снова признаем правоту ниндзя. К сожалению, разработчики все больше ленятся, особенно не утруждая себя подготовкой внятных сценариев к новым играм. У персонажей есть "личные" ролики, однако такового сюжета в Tag Tournament не предусмотрено. В предыдущих играх хотя бы была отличная сюжетная компания для одного или нескольких персонажей. Здесь же нам предлагается всего лишь какой-то огрызок, выполненный в стиле тренировочного режима. Совсем не такими должны быть файтинги в XXI веке!

Зато свое прямое предназначение Tag Tournament 2 уверенно выполняет — у Namco Bandai Games получилась превосходная игра для вечеринок. В поединках турнира можно легко сражаться вдвоем, а лучше вчетвером, с командой друзей, как на одной приставке, так и в режиме онлайн. Поединки "двое на двое" дают прекрасную возможность для тактического планирования. Всегда можно подменить приятеля, если видите, что бедняга уже выдыхается и не может противостоять атакующему его врагу. Но самый шик и фантастика — парные атаки, которые начинаются одним воином, а заканчиваются другим. Наиболее красивые и технимчные комбо требуют большого уровня тренированности, однако именно они дают ощутимое превосходство над врагами.

Впрочем, особенно хардкорным файтингом Tekken никогда не был, не стал он таковым и после релиза Tag Tournament 2. И для многих это плюс: вы вполне можете играть в эту красивую пустышку с друзьями и подругами, которые только что впервые взяли в руки джойстик, — и они будут дивиться тому, как легко получается выполнять очень красивые движения.

С другой стороны, многие ветераны Tekken уже подустали от "попсы и гламура", которые впаривают в каждой новой игре. Хочется чего-то более хардкорного и продуманного — а вот этого игра предложить не может.

Костюмы и брюлики

— Переодевания, — Рэйвен брезгливо поморщился. — Вот объясни ты мне, на кой черт нам столько разной одежки? Бывает, на ринг выходят на лицо суровые пацаны, и при этом они разряжены точно попугаи! Да, я понимаю, что это развлекает зрителей — ну, значит, будем вести себя как клоуны и дальше, все правильно...

Все так, Tekken традиционно радует развлечениями в стиле "барби для мужиков". Прежде всего, это, конечно, новенькие хип-хоп костюмы — как респект в адрес рэпера Снуп Дога, который получил в Tag Tournament 2 собственную арену. Правда, доступна эта локация только тем, кто оформил предзаказ на игру. Но зато абсолютно все геймеры могут насладиться видом толпы персонажей в весьма странной одежке — тут вам и широченные штаны с футболками, и кепки козырьком назад, и золотые цепи, и вязаные шапочки. Вот здесь действительно удивили, казалось бы, такое в Tekken никогда не появится — все-таки игра азиатская.

Но если думаете, что помимо хип-хоп стиля создателям файтинга больше нечем нас удивить, вы очень сильно ошибаетесь. На этот раз Namco окончательно перегнула палку, снабдив многих игровых персонажей ангельскими крылышками за спиной. Особенно это касается "Битвы с призраками" — здесь вы можете увидеть, к примеру, Рэйвена в белоснежном костюме с фуражкой и с маленькими стрекозиными крыльями за спиной. Это тем более забавно смотрится именно в "призрачной" игре, который сам по себе должен делать Tekken серьезнее. Дело в том, что в этом режиме проект старается перенимать стиль боя живых игроков, которые сражались с героем на приставке, либо онлайн. По задумке авторов, бои от этого должны стать более интеллектуальными.

Впрочем, если вас не радуют новенькие костюмы, стоит учесть, что и классическую одежку всем персонажам Tag Tournament 2 разработчики оставили. Так что спасибо и на том, что у нас хотя бы есть выбор, что надевать.

Ладно, бро, я почапал, — Рэйвен выбросил очередной косячок и встал с кортов. — Только еще вот что хочу сказать тебе напоследок. У нас тут все то же самое. Новый турнир, новые пацаны и телочки, новые места для боя, все еще красивее и эффектнее... а на самом-то деле ничего толком не меняется. И от этого как-то очень уж уныло становится...

РАДОСТИ:

Забавные костюмы
Отлично реализованные парные бои
Большой выбор бойцов
Интересные боссы
Красивая картинка
Легко освоить
И вообще, очень весело!

ГАДОСТИ:

Малое количество нововведений
Глупые костюмы
Отсутствие нормального сюжета
Игра слишком простая

ВЫВОД:

Отличный файтинг, гламурный и яркий, ориентированный на развлечение в компании. Однако ничего по-настоящему нового ждать не стоит. В то время как создатели Mortal Kombat, Street Fighter и Dead or Alive стараются экспериментировать и привносить в жанр хоть какие-то нововведения, Namco Bandai, кажется, застыла на месте. Это тупик.

ОЦЕНКА:

7,0

Обзор написан по Xbox 360-версии проекта

AlexS

Выдающиеся изобретения

Наука неудержимо двигает человечество в будущее. Мы простодушно верим, что будущее это обязательно будет светлым и безоблачным, хотя здесь-то не исключены варианты. Достижения непоседливой мысли инженеров, конструкторов, микробиологов, физиков и прочей яйцеголовой братии регулярно входят в нашу повседневную жизнь, иногда тихо и незаметно, иногда с фанфарами и фейерверком. Но жестокие законы нашей реальности зачастую сдерживают порывы чистого разума. И доктора наук с кандидатами, встречаясь в заветной курилке родного НИИ, плачутся друг другу в застиранные халаты: злодеи из Министерства урезали финансирование, бессовестные лаборанты пропили драгоценную реторту, а уборщица-вандал уничтожила слой пыли на столешнице с накарябанной гениальным пальцем революционной формулой. И вообще, подопытные мыши вместо долгожданной демонстрации признаков интеллекта совершают систематические побеги из-под стражи. Зато в вымышленных мирах ученым и изобретателям раздолье. В видеоиграх мы имеем возможность оценить их смелые творения в действии. Или столкнуться с последствиями гениальных изобретений.

> “Какая она должна быть, эта Машина счастья? — думал Лео. — Может, она должна умещаться в кармане? Или она должна тебя самого носить в кармане?”.
>
> **Рей Бредбери, “Вино из одуванчиков”.**



Предлагаю вам, уважаемые читатели, взглянуть на сегодняшнюю “десятку” под несколько необычным углом: годятся ли идеи геймдизайнеров в качестве предсказаний на будущее. Всемирно известный француз Жюль Верн прославился не только как автор классических приключенческих историй о юном капитане пятнадцати лет от роду и о подводном борце с английскими колонистами. Жюль Верн имел известность предсказателя технического прогресса. Например, в романе “С Земли на Луну” он довольно точно описал многие правила космических перелетов, которыми астронавты руководствуются и ныне. А чем хороший разработчик игр хуже хорошего писателя? Не исключено, что мы с вами лично увидим приход в нашу бытность некоторых научных достижений, описанных ниже. Хотя кое-каким из них лучше оставаться в виртуальных вселенных.

10. Стелс-плащ. Игра Ghost Recon: Future Soldier

Справка: команда “Призраки” в последнем своем экранном появлении, отбросив неуместную скромность, похвасталась перед геймерами богатой коллекцией хайтек-обновок. Но истинное оружие победы бравых спецназовцев — стелс-плащ, или накидка-невидимка. Предпочитая защищать демократию скрытно и аккуратно, бойцы-призраки таятся от многочисленных вражин под складками хитроумной одежки, оставляя на виду лишь смазанные, расплывчатые очертания фигур. Простор для стелс-миссий открывается нешуточный. Принцип работы известен в деталях: встроенные в плащ видеокамеры постоянно снимают окружение и передают картинку на специальную ткань-экран. Звучит сложновато, но идея впечатляющая. Хищник гонялся за Арни наверняка в таком же прикиде.

По нашу сторону монитора: продюсер игры Эдриан Лейси как-то заявил в интервью, что подобные плащи уже 5 лет как существуют. Просто их не видно.

Заключение: внедрение стелс-плащей в общество не пройдет, извините за каламбур, незамеченным. Жизнерадостные инспектора ГАИ переловят всех любителей переходить улицу на красный свет, а зловещий физрук быстро положит конец курению за школой.

9. Машина для путешествий в подсознание. Игра Sublustrum

Справка: квест Sublustrum предлагал нам расследовать дело о таинственном исчезновении очередного гения от науки. В доме ученого игрок обнаруживал загадочную машину; войдя в специальную герметичную капсулу, человек под воздействием особых звуков и пыльцы редкого экзотического растения переносился в иное измерение, суть и плоть которого составляли личные воспоминания, чувства и помыслы. Ученый-первооткрыватель назвал это место “Мерцающий мир”. Там можно было, к примеру, встретить давно умерших родственников и душевно поговорить “за жизнь”. От обычных наркотических галлюцинаций миры из Sublustrum отличались высокой реалистичностью. Настолько высокой, что путешествовать в Мерцающие миры, по мнению создателей игры, вовсе небезопасно.

По нашу сторону монитора: о том, что наши воспоминания, мечты и пожелания не исчезают без следа, а материализуются где-то в недосягаемой дали, высказывались самые разные писатели и режиссеры. В одной из версий греческих мифов Геракл за заслуги перед олимпийцами получил в дар способность заново переживать любой из прожитых дней.

Заключение: все-таки путешествовать лучше туда, откуда можно вернуться. Например, в Толочин. Или в Дзержинск.

8. Т-вирус. Серия Resident Evil

Справка: печально, но факт: изобретение новых изощренных способов убийства себе подобных — очень выгодное занятие. Так уж повелось в видеоиграх, что мегакорпорации озабочены разработкой именно оружия, а не самонаходящихся носков, к примеру. Корпорация “Амбрелла” отличилась особо. Именно в ее лабораториях был получен известный Т-вирус, жуткое биологическое оружие массового поражения и сюжетная ось известной серии игр. В основу состава вируса легла пыльца африканского цветка “Лестница к солнцу”. Принцип действия прост и ужасающе эффективен: при распылении вируса в воздухе все умершие существа, не исключая животных, получают страшное подобие посмертия и начинают увлеченно гоняться за живыми с недобрыми намерениями. Во вселенной игры вирус разгулялся не на шутку: началось все с роскошного особняка, затем нам продемонстрировали зараженный мегаполис, а в шестой номерной части Resident Evil нам придется выжигать болезнь по всему миру.

По нашу сторону монитора: зомби всегда в моде. Их след можно найти порой в совершенно неожиданных местах. Например, в цикле о приключениях Алисы Селезневой прекрасного фантаста Кира Булычева есть повесть “Лиловый шар”, в ней инопланетяне распространяли по Галактике биологическое оружие — “Вирус вражды”. Подробности, думаю, всем понятны.

Заключение: в последних частях сериала о Т-вирусе стали потихоньку забывать. Но началось все именно с пробирки.

7. Мобильный временной преобразователь. Игра Singularity

Справка: ох уж эти неугомонные советские граждане! Что бы делали без них голливудские сценаристы? И мы, любители хороших игр, обнаружили бы пробелы в рядах полюбившихся проектов. Вот и шутер Singularity от команды Raven Software сталкивает нас с очередной “красной угрозой”. А мы не теряемся, ведь геймдизайнеры заботливо оснастили нас невиданным девайсом — мобильным временным преобразователем (МВП). Таких чудес в цифровых боевиках мы еще не вытворяли! Изобретение товарища Барисова (злодей, понятное дело) удобно крепилось на запястье и помогало прокладывать путь сквозь легионы мутантов и советских военнослужащих. МВП позволял обращать вспять или значительно ускорять воздействие времени на конкретные объекты. Застигнутый врасплох румяный спецназовец от излучения девайса мгновенно обращался дряхлым старцем и еще мгновением позже — истлевшим скелетом. Если враг засел за надежным каменным укрытием — промотаем для этих конкретных камней тысячи и миллионы лет, пускай обратятся в пыль! Впрочем, не разрушением единым: МВП мог восстанавливать изломанные и исчезнувшие в песках времени предметы, например неисправный лифт.

По нашу сторону монитора: четвертое измерение, или время, остается непокоренным. Надолго?

Заключение: со временем лучше не ссориться, так учил еще бесспорный авторитет Безумный Шляпник у Кэрролла. Игроделы подписываются.



6. Импланты. Игра Deus Ex: Human Revolution

Справка: Адам Дженсен, как всем известно, никогда об этом не просил. Но после нападения экстремистов его буквально вернули с того света. Действие великолепной золотисто-черной RPG Deus Ex: Human Revolution разворачивается пусть и в недалеком, но будущем; в нашем времени у Адама не было бы шансов на полноценную жизнь. По сценарию игры герой не только вернулся в наш подлунный мир, но и получил в подарок полный набор кибернетических протезов-имплантов, превзойдя таким образом простых смертных по всем показателям. Руки Дженсена, сменившие податливую плоть на сверхпрочный металл, исполнились фантастической силы. Механические ноги позволили прыгать выше головы. Глаза стали точными оптическими прицелами. Встроенный радар расширил восприятие,



— Я У-90м номер 0116, телепатическое ружье универсального типа, модернизированное, — услышал он вдруг четкую негромкую фразу. При этом что-то несильно кольнуло Ивана в виски. — В прикладе находится инструкция по обращению со мной. Она напечатана на всех основных языках Галактики.

Юрий Брайдер, Николай Чадович, "Телепатическое ружье".

а чип для вычисления психотипа собеседника подсказывал, какие слова нужно произнести и какие феромоны добавить в воздух, чтобы "уболтать" любого упрямца. Но успешный триквел серии не так прост, как ему и положено: игроку суждено увидеть всю жуть социального расслоения и напряжения, которыми сопровождается внедрение чудо-имплантов в жизнь общества.

По нашу сторону монитора: современная хирургия и протезирование уже способны творить чудеса, и механические протезы соединяются напрямую с искалеченной конечностью. Вопрос упирается в цену...

Заключение: похождения Адама Дженсена наиболее близки к нашей сегодняшней реальности. Очень хотелось бы избежать всех напастей, о которых рассказывают (предупреждают) игроделы.

5. "Анимус". Серия Assassin's Creed

Справка: сценаристы Ubisoft смело смешали в своем франчайзе Assassin's Creed навязшие в зубах после Дэна Брауна теории мирового заговора и байки о тайных обществах с действительно свежими идеями. И не прогадали: третья часть похождений бедолаги Дезмонда, по мнению многих профильных СМИ, является самой ожидаемой игрой осени. Корпорация "Абстерго Индастриз" предлагает поуютнее устроиться в недрах "Анимуса", машины по считыванию генетической памяти. С помощью "Анимуса" можно соскользнуть в глубины минувших веков по своей родословной линии к самым далеким предкам. Машина воссоздаст воспоминания прапрапрапрадедушки в достоверной трехмерной модели. Так Дезмонд пережил приключения своих пращуров-ассасинов, побывал в средневековом Дамаске, Иерусалиме, Венеции. Правда, "Анимус" не позволяет своевольничать в прошлом, если вы начнете творить глупости (умирать, например, от мечей ленивых стражников) произойдет десинхронизация с памятью предка и вернет Дезмонда к последнему стабильному воспоминанию. То есть к чекпоинту.

По нашу сторону монитора: на данный момент самый надежный способ окунуться в события старины седой — хороший исторический роман. Или — все большая, к сожалению, редкость — рассказ деда-партизана.

Заключение: это хорошо, если "Анимус" перенесет вас на место благородного воина. А если вы окажетесь в облике немытого свинопаса с несварением желудка и кариесом? Оно вам надо?

4. Гравитационная пушка. Игра Half Life 2

Справка: в нелегком деле борьбы с захватчиками из другого мира Гордону нашему Фримену здорово помогла гравитационная пушка или, если угодно, гравиган. Замысловатое переносное устройство позволяло притягивать к себе предметы малых и средних габаритов, а затем, при желании, отправлять их в направленный полет с приличным ускорением. Область применения гравигана довольно широка: игрок решал с его помощью традиционные для серии увлекательные логические задачки, например, нору в земле, из которой перла голодная чужеземная нечисть, можно было надежно закупорить автомобильным остовом, которые в разоренных земных городах имелись в достатке. Но "пушкой" агрегат был назван неспроста. Half Life 2 хвасталась феноменальной для 2004 года интерактивностью окружения. Кроме перемещения банальных ящиков, коробок и кирпичей можно было отодрать гравиганом увесистую букву с вывески HOTEL и с наслаждением запустить ее в скрытую противогазом рожу вражеского штурмовика. А ручная граната, перехваченная в полете и отправленная обратно незадачливому гренадеру, вызывала девятибалльную бурю положительных эмоций.

По нашу сторону монитора: современная наука далека от создания аналога гравигана. Обеспечить нулевую гравитацию в небольшой конкретной зоне — несложно, но перетаскивание тяжелых контейнеров с высокой скоростью, комфортом и папироской во рту — недосягаемая мечта любого грузчика.

Заключение: символом серии считается легендарная монтировка. Гравипушка, по нашему скромному мнению, также вполне достойна этого титула.

3. Световой меч. Игры о Далекой Галактике.

Справка: умницы и красавчики джедаи не могли сражаться с врагами Вселенной с помощью пошлых пистолетов или резиновых дубинок. Сердце, душа, честь и совесть рыцаря джедая — его световой меч. Это страшное оружие, духовный символ и вершина эволюции снаряжения для ближнего боя. В безопасном режиме, как вам наверняка известно, световой меч представляет собой рукоять без лезвия. В ней размещается батарея, фокусировочный кристалл и ряд вспомогательных устройств. В моменты, когда, как говорят в Одессе и на Татуине, "вероятно, будут бить", меч приводится в боевое состояние: из рукояти вырывается смертоносный луч, который не рассеивается и не отделяется благодаря замкнутой траектории движения энергии, поток возвращается обратно в рукоятку. Известно множество видов светового оружия: классические и двухлезвийные мечи, посохи, глефы, тонпы. Все мечи джедаев и ситхов индивидуальны и изготавливаются вручную, причем ученик-падаван обязан изготовить свой первый клинок сам, а не мчаться в ближайший КБО. Обряд изготовления меча является своеобразной инициацией джедая.

По нашу сторону монитора: в 2010-м армия США официально отказалась от тренировок со штыком; дескать, времена рукопашного боя ушли. В ответ на это суровые американские морпехи обозвали сухопутных коллег всякими обидными словами и увеличили в два раза объем тренировок с холодным оружием. Вероятно, списывать со счетов контактное вооружение не стоит даже среди звездных войн.

Заключение: световой меч — больше, чем хитроумное средство защиты и нападения. Это сверкающая мечта любого рыцаря, хоть из Далекой Галактики, хоть из Беларуси.

2. Нанокостюм. Серия Crysis

Справка: правительство США, отправляя группу спецназа на ответственное задание в тропики, не поскупилась на снаряжение: бойцы были заботливо облачены в чудо-скафандры, получившие название "нанокостюмы". Поставленные на службу американской армии молекулы и атомы костюмов по желанию владельца могли обеспечить четыре фантастических режима работы. Исполняя приказ "максимальная броня", костюм уплотнялся до состояния (почти) пуленепробиваемого. Режим "максимальная скорость" позволял носиться по живописным локациям, будто Маленький Мук в туфлях-скороходах. Не размениваясь на камуфляжные пятна и узоры, нанокостюм мог сделать хозяина абсолютно невидимым для вражьего глаза. А режим "максимальная сила" давал возможность азартно разбрасывать злобных корейцев без помощи оружия. Такое обмундирование носили выдающиеся личности с говорящими прозвищами: Псих, Бродяга, Пророк... Сценаристам франчайза показалось мало северных корейцев, и они спустили на игрока пришельцев-креветок с пристрастием к экстремально низким температурам. Без нанокостюма пришлось бы несладко. И холодно.

По нашу сторону монитора: нанотехнологии сулят человечеству немалые дивиденды. Работы по изучению способов воздействия на мельчайшие частицы материи ведутся в самых разных направлениях, от "волшебной" пленки для теплиц до непробиваемой танковой брони.

Заключение: без нанокостюма франчайз Crysis стал бы технологичным, но пустым идейно шутером.

1. Портальная пушка. Серия Portal

Справка: абсолютно заслуженно во второй раз в сегодняшней "десятке" встречается порождение буйной фантазии игроделов студии Valve. И опять дело не обошлось без могущественной и лишенной нравственных принципов мегакорпорации, известной как Aperture Science. Игрока безжалостно забрасывали в стерильные лабораторные застенки, а психованный искусственный интеллект ГЛэДОС настойчиво предлагал пройти пару тестов, плохо совместимых с жизнью. Но в руки удобно ложилось невероятное достижение научной мысли — портальная пушка. Компактное (с комфортом переносить пушку могла хрупкая дама), футуристической внешности устройство позволяло открывать порталы-червоточины в пространстве. В один портал можно было войти, и выйти сразу через другой, минуя все преграды и мгновенно переносясь через любое расстояние. Благодаря такой изящной технологии первая часть Portal, изначально позиционировавшаяся как приятный бонус ко второму эпизоду Half Life 2, обрела истинно революционный статус у ценителей необычных и неглупых проектов. Игроки всего мира с удовольствием решали изощренные головоломки, хитроумным призраком пронзая материю и пространство.

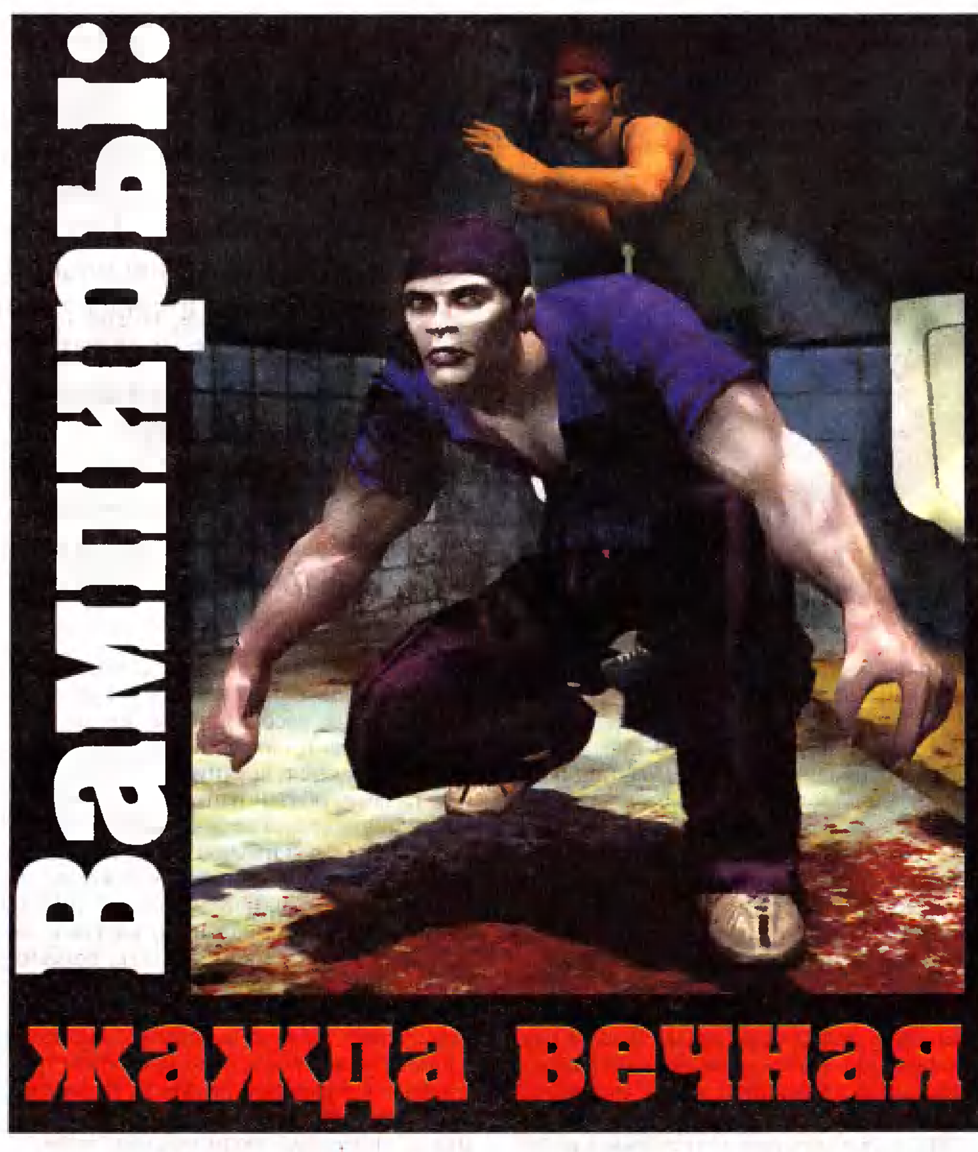
По нашу сторону монитора: ныне любой толковый учитель физики расскажет вам о "червоточинах". Они, конечно, существуют в природе, но никто не знает, где именно, и никто не сталкивался лично с этим загадочным явлением. Хотя, один мой товарищ, будучи застигнутым законной женой в компании привлекательной барышни, ухитрился силой мысли открыть портал и перенесся из Минска в Сыктывкар. Или что-то вроде этого.

Заключение: вооружив геймера портальной пушкой, создатели Portal доказали, что для успеха и признания не обязательно вкладывать в разработку космические суммы, выжигать мозг пользователя рекламой и похищать из голливудской студии Ханса Циммера.

Алексей Корсаков



Вампиры: жажда вечная



Люди всех наций во все времена очень бережно относились к текущей по собственным венам и артериям крови. Некоторые наши знакомые проводят несколько дней в медитации, прежде чем отважиться на сдачу крови для анализов. Не мудрено, что кровососущие монстры встречаются в легендах, сказках и преданиях самых разных народов. В современной культурно-развлекательной сфере вампиры клыками и когтями вырвали себе достойное место. Правда, в последнее время литературных и киношных кровопийц лихорадит от нелегких веяний моды. Канонический образ вампира сложился на страницах готических романов XVIII — XIX веков, был окончательно закреплен всемирно известным произведением Брема Стокера, а в черно-белом кино свое веское слово сказал актер Бело Лугоши, продемонстрировав хрестоматийного почитателя людской кровушки. Из более поздних классических экранных воплощений этих бессмертных убийц вспоминается блестящая экранизация все того же романа Стокера за авторством Френсиса Форда Кополлы; эпизодическое появление клыкастой Моники Белуччи — лучшее, что случилось в киноманской юности автора текста.

Но времена изменились, и с подачи плодовитой на книжки дамочки Стефани Майер вампиры превратились из ночных охотников в слащавых юношей с любовной патокой в глазах. Знамя Майер подхватили и высоко вскинули десятки других авторов (в основном — женского пола). Вампиры и в литературе, и в кино растеряли зловещую ауру, стали объектом воздыхания юных романтически настроенных персон. И четырнадцатилетняя Светка отказывает однокласснику Витьке в свидании с железной аргументацией: "Экий ты на вампира не похожий! Веселый, розовощекий... Вон и прыщ у тебя на носу...". В компьютерных играх, к счастью, все пока чинно и благородно: вампиры занимаются достойными их темными делишками и пользуются заслуженным вниманием игроков и разработчиков.

Вампиры в играх в большинстве своем отвечают основным требованием сложившегося канона. Главная вампирская черта — жажда крови, утолить которую им не дано по определению. Да, встречаются еще питающиеся эмоциями "энергетические" вампиры, но мы сегодня вспоминаем классических вурдалаков, поэтому о любимой комендантше вашего студенческого общежития Маргарите Вальпургиевне читайте как-нибудь в следующий раз. Но вернемся к теме канона: взять хотя бы внешний облик — в виртуальных мирах вы не найдете бесполых облезлых и нечистоплотных уродов из романов Чака Хогана и затейника Гильермо Дель Торо (трилогия "Штамм"), метросексуальных зануд в играх также не приветствуют. И хотя возможны разнообразные вариации, чаще всего вампиры предстают статными привлекательными (не)людьми в расцвете сил, с крайне бледной кожей и элегантными клыками. Вампиры не стареют по известным причинам, они способны хранить вечную молодость и зачастую крайне сексапильны; эта особенность здорово помогает им полноценно питаться без лишней суеты и утомительных погонь.

В польской RPG The Witcher один из побочных квестов приводит Геральта в подпольный бордель, где профильные услуги оказывает бригада вампирш модельной внешности. Да, они пьют кровь клиентов, но до смерти, вроде как, еще никого не закусали, и, кхм, основную работу проделывают качественно и с чувством. В итоге и волки сыты, и овцы целы. Игроку-ведьмаку предоставляется выбор (а как же без него в хорошей "ролевке"?): вырезать логово клыкастых "путан" или защитить их от отряда рыцарей, собравшихся пустить дамочек "под нож" без разбора.

С вампиршей-искусительницей Ниван пришлось сразиться полудемону Данте в третьей части Devil May Cry. Кровопийца пытается очаровать героя, и уж если ей удается подарить юноше "поцелуй вампира" то с большой долей вероятности игрок отправиться к ближайшему чекпоинту. Ниван, кстати, в диалоге с полукровкой упоминает, что хорошо знавала его отца-демона. Остается догадываться, каким образом она его "знавала". Хотя, учитывая свое бессмертие, вампирша вполне могла "мутить" и с дедом Данте. Упыри обычно следят за своей внешностью и предпочитают броские дорогие наряды. Канонических вампиров можно увидеть в стратегическом сериале Heroes of Might & Magic: дворянские камзолы, свободные плащи, высокие ботфорты; воины ночи одеты с иголочки, таких не стыдно и на поле боя выставлять.

Игровые вампиры не стесняются демонстрировать на экране свои инфернальные силы и многочисленные таланты. Силой и выносливостью они многократно превосходят обычного человека, но нередко их "коронкой" становится невероятная стремительность. Вампирша Рейн из известного сериала BloodRayne обладала крайне полезной способностью замедлять время на неограниченный срок и рубила саблями фашистов в эффектном slo-mo. Немецкие разработчики из студии Ascaron основательно поработали над героиней-вампиром из экшен-RPG Sacred, такой персонаж был доступен в качестве одного из аватаров. Их бледнокожая красотка предлагала игроку богатый арсенал умений, соответствующий сложившимся издавна традициям: призыв волка-людоеда и стаи злобных летучих мышей, контроль разума противника и, конечно, высасывание живительной жидкости из теплокровных неприятелей.

Вампиры в играх пьют кровь не "для галочки", они таким образом восстанавливают свою жизненную энергию и отсрочивают появление глумливой надписи "Game Over". Обычно питание осуществляется через старый добрый укус, но некоторые пижоны, вроде Каина из серии Legacy of Kain, предпочитают не нарушать щелочной баланс в полости рта и вытягивают кровь из жертвы телепатическим путем прямо в раскрытую ладонь. Так, конечно, не запачкаешься, но упаковка влажных салфеток в складках плаща не помешает. Некоторые кровопийцы обладают способностью к левитации. В недавнем дополнении к TES V: Skyrim игрок получил возможность присоединиться к племени ночных охотников и свободно порхать над обширными просторами Скайрима, любуясь величавыми пейзажами и высматривая себе очередную невинную жертву.

Наряду с могущественными способностями, во многих игровых проектах вампиры не лишены, как и положено, слабостей. Вообще-то, список вампирских уязвимых мест довольно обширен, и сложился он издавна, ведь рассказчики, сочиняя байки про кровожадную нечисть, очень хотели оставить для себя шанс на спасение, пускай речь и шла всего лишь о выдуманных на скорую руку чудищах. Вампиры очень боятся дневного света. Хотя некоторые геймдизайнеры и пренебрегают этой деталью в угоду игровому процессу, а многие проекты просто обходят "дневной вопрос" стороной, помещая действие в закрытые помещения, например, в обширные многоярусные древние гробницы, как в культовой Baldur's Gate 2: Shadows of Amn. В сказаниях и легендах вампиры не могут пересекать движущуюся воду. Упомянутой выше Рейн ощутимый урон наносит любая вода, хоть из деревенской лужи, недопитой коровами. Гитлеровцам из BloodRayne, по-хорошему, стоило бы сменить "шмайсеры" и "люгеры" на детские водяные пистолеты. Они бы "замочили" латексную героиню во всех смыслах слова!

Вампиры не могут войти в жилье без приглашения хозяина. В играх эта проблема упырей не особо беспокоит, ведь их жертвы легкомысленно шляются по окрестностям, а то и сами стремятся ко встрече, вооружившись для уверенности колюще-режущими железяками или, на худой конец, осиновым дрекольем. В европейских сказках остановить вампира можно было, бросив в него пригоршню крупы или зерна. Тупой упырь бросится пересчитывать зернышки, позабыв об улепетывающей жертве. Игровых вампиров такой ерундой не проведешь, вместо дефицитной гречки в них следует бросать что-нибудь посущественнее — например, противотанковую гранату. Или хотя бы нашпиговать пулями, как поступил Данте с милашкой Ниван.

Несмотря на то, что обычно вампиры имеют завышенное мнение о себе, любимых, и по убеждениям неспособны заботиться о ком-либо кроме себя, некормленого, они часто образуют устойчивый социум со строгими правилами. В вампирском обществе четко выделяются старейшины и предводители, пользующиеся безоговорочным авторитетом. В играх сериала Legacy of Kain нам демонстрируют могучую вампирскую империю со строгой иерархической системой. Впрочем, упыри всегда остаются упырями. Дилогия Soul Reaver этого сеттинга повествует об одном из лейтенантов Владыки Каина, который был казнен только за то, что превзошел шефа в физическом развитии. Но, пожалуй, наиболее тщательно и логично проработанное вампирское сообщество вы увидите в проектах на основе настольной игровой вселенной "Мир тьмы".

Культовая в определенных кругах студия Troika Games в 2004 году выпустила RPG Vampire: The Masquerade — Bloodlines. В ней геймеру предстояло в роли новообращенного вампира познать все сложные правила жизни в непростом мире людского мегаполиса, над которым незримо стоят истинные хозяева: могущественные кланы нежити. Студия кропотливо воссоздала колоритные особенности настольной игры: мы были вынуждены блюсти "маскарад" — скрывать свою зубастую сущность от обывателей, мы сталкивались с Камарильей (вампирский аналог прокуратуры), мы узнавали, что обращать людей в себе подобных следует с соблюдением вороха почти бюрократических правил. В Bloodlines был успешно смоделирован пугающий, но привлекательный и живой мир урбанизированной нечисти, чего не хватило предыдущей игре по этому же сеттингу — Redemption.

О неугасающей популярности ночных кровопийц в мире компьютерных игр говорит то количество вариаций и ролей, в которых они предстают пред играющим. Они могут выступать и врагами, и союзниками, и протагонистами. Они древние и современные; в последнем обновлении "Мира тьмы" доступен клан вампиров-байкеров, пока только в настольном виде. Они могут быть полукровками, как звезда Playboy Рейн или чернокожий "марвеловский" Блейд, успешно выступивший в великолепной командной экшен-RPG Marvel: Ultimate Alliance. Даже если игра не делает на вампирах акцент, они могут присутствовать "по умолчанию", как обязательный элемент фэнтезийного мира. Когда в сказочном платформере Trine на героев набрасывалась стая летучих мышей, всем было ясно без комментариев — это не те зверушки, которые скромно хрустят жуками в потемках. Вампиры, как пить дать! Как крови пить дать...



Игроделы просто не имели права игнорировать такой монументальный персонаж, как вампир. Любители свежей крови заходят к геймерам в гости с завидной регулярностью, оставаясь при этом, к счастью, обитателями виртуальных миров (хотя ваш непокорный был бы не против завести знакомство с Рейн в реальности). Если взглянуть в недалекое будущее, то на горизонте можно без труда обнаружить проекты на вампирскую тематику в разработке: немецкая Blood Knights, венгерская The Incredibles Adventures of Van Helsing и другие, вполне возможно, отличные игры. Лишь бы на наши несчастные головы не обрушили симулятор свиданий Twilight: The Video Game и не заставили целоваться с лопоухой Беллой. Вампиры — это всерьез. Долой поцелуйчики, поприветствуем крадущихся в ночи!

Алексей Корсаков

История серии The Elder Scrolls



Приключения безымянного воина в цитадели Бэттлспайр и храброго редгарда Сайруса в Хаммерфелле принесли Bethesda лишь головную боль и ворох проблем. Низкие продажи загнали компанию на самое дно. Не так давно разросшаяся студия вновь уменьшилась в размерах. Дошло до того, что в офисе осталось всего 6 разработчиков. У Bethesda остался последний шанс на то, чтобы написать новый Свиток и вернуть серию к жизни.

Свиток третий: Morrowind

Наработки для Morrowind существовали еще в те времена, когда свеженький Daggerfall только-только лег на полки магазинов. После провала Battlespire и Redguard они стали единственной надеждой студии на спасение. Основными фигурами в разработке стали директор Bethesda Тодд Говард и великий дизайнер Кен Ролстон, пришедший в команду во время работы над приключениями Сайруса. Невероятно удачные решения этих людей привели к тому, что Morrowind в итоге превзошел все ожидания. На самых ранних стадиях создания Тодд пришел к мысли, что в сложившихся условиях необходимо сделать удобный инструментарий, позволяющий ускорить процесс. Так им был написан легендарный TES3 Construction Set, известный теперь всему миру как практически идеальный инструмент для мододелов. TES3 CS позволил Bethesda конструировать игру буквально в рамках одной-единственной программы, наглядно отображающей любые изменения и дающей возможность добавлять совершенно новые модули прямо на ходу. Работа закипела. Студия снова начала расширяться, набирать новых сотрудников. Подход к созданию игры на этот раз был совершенно новым. Именно Morrowind определил тот стиль серии TES, который привычен современным игрокам. Bethesda взяла от Arena и Daggerfall большой открытый мир, но принципы его построения были ближе к Redguard. В то время уже было понятно, что огромные RPG со случайно генерируемым контентом вышли из употребления. Упор делался на упразднение всего лишнего, проработку окружения, насыщение игрового мира мелкими деталями. В достижении цели разработчикам помог свежий, полностью трехмерный кроссплатформенный движок NetImmerse. Он позволял не только внедрять в игру настоящие трехмерные модели любых предметов, даже самых мелких, но и обеспечивал убедительную отрисовку открытого пространства на больших расстояниях. А какая в Morrowind вода! Также движок поддерживал скелетную анимацию, пиксельные шейдеры, просчет теней и освещения в режиме реального времени. В то же время Netimmerse имел весьма солидные системные требования, так что размер мира пришлось серьезно сократить по сравнению с предыдущими играми серии. Для исследования был доступен лишь принадлежащий данмерам остров Вварденфелл, находящийся в провинции Морровинд. Его площадь составила всего-то 0,01% от размера мира Daggerfall, но это с лихвой восполнялось качеством проработки окружения. Качество это обеспечил Кен Ролстон, вложивший весь свой талант в дизайн проекта. Причудливые виды эльфийских городов и дикой природы острова (гигантские грибы — визитная карточка Morrowind) до сих пор являются объектом восхищения многих игроков. Morrowind в свое время стал одной из самых впечатляющих в визуальном плане игр. Результат потрясающей художественной работы был заметен не только в архитектуре и природе, но и во внешности существ, одежде и броне. Каждый регион имел свой уникальный стиль, что для серии TES, славившейся доселе визуальным однообразием, оказалось настоящим прорывом.

Разумеется, увидеть все это великолепие на своем мониторе могли лишь обладатели передовых систем. Вышедшая в мае 2002-го года TES 3 требовала крутой процессор Pentium III с частотой в 800 Мгц, 256 Мб оперативной памяти, гигабайт свободного места на винчестере и видеокарту на 32 Мб. И это был лишь необходимый минимум.

А вот количество багов, к счастью, оказалось более-менее приемлемым. Темные времена Daggerfall канули в небытие. К слову, Morrowind также стал первой игрой серии, которая была портирована на консоли. Принять у себя третью часть TES посчастливилось первому Xbox.

"Место и время каждого подвига определяется судьбой. Но если не придет герой, не будет и подвига"

Цурин Арктус, Подземный Король.

Завязка Morrowind окончательно закрепляла "уголовную" традицию серии TES. Главный герой прибывал на остров на корабле в качестве заключенного, которому дарована амнистия. Генерация персонажа происходила в ходе ответов на вопросы местных стражников и чиновников. На этот раз Bethesda предоставила возможность выбрать героя любой из десяти рас, населяющих Тамриэль. Сначала планировалось не добавлять аргониан, так как на эльфийских землях их держали в качестве рабов, но разработчики уступили просьбам игроков. В ходе генерации можно было заметить отсутствие некоторых знакомых по Daggerfall навыков, например, скалолазания и языкознания. Подход "убрать лишнее, улучшить нужное" действовал.

Герою поручалось отнести запечатанный пакет некому Каю Косадесу в город Балмора, однако этот квест уже можно не выполнять. Morrowind, как и предшественники, не требовал от игрока следования сюжетной линии. Полная свобода действий предоставлялась практически мгновенно. Впрочем, отказ от прохождения основного квеста нельзя назвать разумным поступком. История, начинающаяся с простого курьерского поручения, в итоге приводила к событиям, относящимся к созданию самого Нирна. В ходе сюжета ненавязчиво происходило глубокое знакомство с культурой Морровинда, обычаями местных эльфийских Домов. Благодаря этому обеспечивалось полное погружение в мир. Остров Вварденфелл для многих становился вторым домом, знакомым так же хорошо, как улица, где прошло детство. Разумеется, существовало несметное количество побочных заданий — как одиночных, так и включенных в квестовые линии различных организаций, куда можно было вступить. Стоит отметить, что выполнение некоторых миссий делало невозможным выполнение других. В те времена серия TES не имела кучи бессмертных квестовых персонажей, убивать можно было абсолютно всех, из-за чего впоследствии часто возникали тупики. Поручения сами по себе большим разнообразием не отличались — в основном это были типовые "найди-принеси" и "сходи-убей".

Игровая механика претерпела значительные изменения по сравнению с Arena и Daggerfall. Был серьезно расширен инвентарь, разработаны новые системы боя и диалогов. Боевая часть, к сожалению, оказалась довольно неудачной. Все замечательные наработки первых двух частей были упрощены. В расчет брались сила и направление удара, а также навык владения оружием. В сторону последнего условия наблюдался некоторый перекос. В Morrowind можно встать с врагом вплотную и тыкать в него мечом, но из-за низкого навыка попадать лишь 1-2 раза из 10. В ходе прокачки эта проблема устранялась, однако на начальных стадиях довольно сильно раздражала. Также огорчала крайне низкая зрелищность битв, даже рядом не стоявшая со сражениями Daggerfall. Со стрельбой из лука и арбалета ситуация была ничуть не лучше. Магам на особое удобство рассчитывать также не приходилось. Одновременно разить врага оружием и колдовать, как в современных TES, было невозможно.

Зато диалоговая система радовала. Одна из ее самых замечательных особенностей — подробное разъяснение персонажами того, как добраться до нужного места. В Morrowind еще не было возможности "быстрых путешествий", а общественный транспорт вроде Силт Страйдеров (гигантские существа, напоминающие блох) и кораблей стоил денег, да и отыскивался далеко не везде. Лошади же в Morowind отсутствовали. Культурным объяснением этому было то, что темные эльфы рассматривают лошадей исключительно в качестве еды. Настоящая же причина заключалась в технических сложностях, с которыми столкнулась Bethesda при попытке ввести в игру ездовых животных. В общем, игроку приходилось практически всегда путешествовать на своих двоих. Советы городских жителей ("иди на восток от главных ворот, дойди до большого камня, там сверни направо") запоминались наизусть, потому что карта не особо наглядно отображала окружающее пространство. Интерфейс Morrowind хоть и сделал большой скачок по сравнению с ужасами Daggerfall, но все-таки оказался далеко не идеальным. Впрочем, это мало кого интересовало. Олдскульные игроки до сих пор пускают ностальгическую слезу, вспоминая многочасовые прогулки по острову, полные приключений. Поэтому многие из них с такой ненавистью восприняли систему быстрого перемещения, введенную в Oblivion. Да, похождения занимали очень много времени (стоит учитывать, что при переходе на бег наш герой довольно быстро истощал свой запас сил, потому передвигаться больше приходилось шагом), однако в то же время позволяли изучить остров до мелочей, делали его родным. "В Морровинд не играют, в Морровинде живут!" — вот основной лозунг любого фаната третьей части TES.

Как уже упоминалось выше, ролевая система в Morrowind стала проще, чем раньше. 27 навыков (по 9 на каждую из трех специализаций), 8 характеристик, 3 привычных основных параметра (здоровье, мана, запас сил) плюс грузоподъемность. Как и прежде, навыки росли по мере их использования. После набора 10 очков навыков можно было поспать, повысить уровень героя и три выбранных характеристики. Максимальный уровень, доступный при честной игре, колебался в районе 75-го, но его можно было повышать и далее, используя известную всем хитрость с длительной тюремной отсидкой. Поясним для законопослушных игроков: в серии TES герой, отмотавший срок тюрьме, теряет несколько очков навыков, но остается на том же уровне. Эти навыки можно снова повысить до 100, снова отсидеть в тюрьме... дальнейший принцип понятен. При должной сообразительности, игроки уже к 30-му уровню становились на голову сильнее большинства окружающих соперников. Поправить ситуацию помогал впервые появившийся в серии ползунок сложности, дающий возможность настроить ее в любой момент. Хотя и он не спасал от перекосов в балансе. В Morrowind существуют десятки способов стать практически неуязвимым, моментально перемещаться на громадные расстояния, убивать почти всех врагов с одного удара и так далее. Разумеется, для обретения таких возможностей придется серьезно изучить принципы работы игры.

Саундтрек создавался легендарным Джереми Соулом. Сейчас он считается одной из лучших работ композитора. Музыка Morrowind издавалась на отдельном диске, а некоторые темы даже были позаимствованы для Skyrim.

Ассасины и оборотни

Революционные возможности TES3 Construction Set были доступны сразу же после выхода Morrowind, так как редактор поставлялся в комплекте с игрой. Однако настоящей их демонстрацией стали два масштабных дополнения, созданные самой Bethesda. Первое, выпущенное в 2002-ом году, называлось Tribunal. Его сюжет стартовал с того, что на нашего персонажа нападал ассасин Темного Братства. Расследование приводило героя в Морнхолд, столицу Морровинда. Детективная история с элементами политики быстро перерастала в интригу неземного уровня, затеянную обожествленной королевой Альмалексией. Аддон ознаменовал собой новую эру в истории игровых дополнений, а также стал предтечей современных DLC. Tribunal был не отдельной игрой, использующей скрипты и текстуры оригинала, а именно дополнением к основному блюду. Он встраивался напрямую, не требовал начала новой игры, подключался простейшим образом, что на то время стало настоящим прорывом. Вышеупомянутое нападение на игрока происходило во время первого же сеанса сна героя после установки аддона. Полное прохождение Tribunal занимало около 40 часов и никак не влияло на основной квест. Дополнение обновляло Morrowind до версии 1.3, включало ряд мелких изменений в интерфейсе, добавляло новые зоны. Игроки были в восторге.

Второй аддон, названный Bloodmoon, стал отрадой для олдскульщиков, ностальгирующих по некоторым пропавшим в Morrowind вещам. С его помощью можно было вступить в Восточную Имперскую Компанию и отправиться на остров Солстхейм, принадлежащий нордлингам, чтобы поработать там на шахтерскую колонию.

Окончание на стр. 18



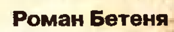
Начало на стр. 17

Сюжет дополнения рассказывал историю, связанную с древним пророчеством Кровавой Луны. По ходу дела герой заражался ликантропией и становился перед выбором — служить лорду дейдра Хирсину и участвовать в его Охоте, либо излечиться и прекратить все это безобразие. Таким образом, Bethesda вернула в серию снег и возможность стать оборотнем, по которой скучали многие фаны Daggerfall. Среди очевидных добавок в аддоне присутствовали новые монстры и локации, привязанные к местности, новые погодные эффекты, броня, оружие. Как и Tribunal, Bloodmoon требовал около 40 часов на полное прохождение, и был рассчитан, прежде всего, на высокоуровневых персонажей.

Strength in numbers

В целом, несмотря на несомненное очарование Morrowind, TES 3 Construction Set стал одной из самых главных причин бесконечной народной любви к третьей части TES. Отдав сотни часов своей жизни захватывающему миру, фанаты создали тысячи собственных модификаций — от мелочей вроде новых текстур для столовых приборов, до поистине эпических произведений, добавляющих громадные пространства, новые сюжетные линии, море квестов и интересных персонажей. Количество графических, геймплейных, технических самоделок не поддается исчислению. Конечно, подавляющее большинство дополнений не имеет ничего общего с понятием "баланс" или "эстетика", но все-таки среди них попадаются настоящие шедевры, нисколько не уступающие официальным аддонам. В 2006-ом году группа энтузиастов, недовольная Oblivion, даже взялась за проект MorrOblivion. Он заключался в переносе ВСЕГО Morrowind на современный движок GameBryo и добавлении его в Oblivion. На данный момент разработка завершена успешно — можно пройти от и до весь Morrowind с современной графикой, скачав вышеуказанный мод и подключив его к Oblivion. Также ведется работа над переносом официальных дополнений, однако до ее конца еще далеко.

Благодаря верным фанам Morrowind живее всех живых и сейчас, спустя 10 лет после выхода. Что говорить, если даже наши игроки, привыкшие к халяве, до сих пор покупают лицензионное издание! Наверное, именно поэтому Bethesda так и не перевела проект в разряд freeware. Morrowind сформировал вокруг себя не просто преданное комьюнити, а настоящий Культ (из-за излишней ортодоксальности своих членов часто называемый в народе нехорошим словом, которому не место на страницах газеты). Bethesda добилась оглушительного успеха, окончательно вознесшего ее на вершину. По мнению некоторых игроков, именно третья часть TES является вершиной CRPG (выход на Xbox проигнорируем), так как здесь соблюдается практически идеальный баланс между свободой действий и вырезанием лишнего. Нельзя назвать это утверждение бесспорным, но одно можно сказать точно: третий Свиток в серии TES заслужил легендарный статус и место в золотом фонде компьютерных игр.



Роман Бетеня



Кинооктябрь

отставить хандру!

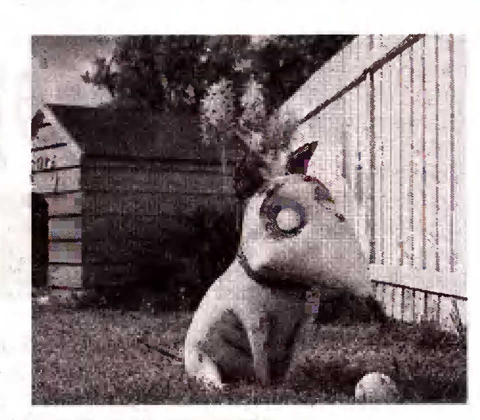
Киномана старой закалки, прошедшего мрак прокуренных видеосалонов, не смущает "пышное природы увяданье", держа многоопытный нос по ветру, он найдет способ уверенно развеять осеннюю хандру походом в кинотеатр. Менее опытным ценителям кино мы, как обычно, предлагаем краткий обзор октябрьских кинопремьер в помощь.

А кинопрокат Беларуси и не думает, на радость нам, впадать в спячку — фильмов ожидается немало и на любой вкус. Праздники для любителей большого экрана начинаются с 4 октября: стартует прокат второй части несколько неожиданно успешного и однозначно незаурядного экшен-триллера "Заложница". Лиам Нисон, без которого ныне весь Голливуд вроде как без рук, вновь выходит на тропу войны, защищая свое семейство от криминальных воротил. Довольно слабую, если честно, конкуренцию истории о боевитом папаше-Нисоне составит в этот же день премьера российской драмы "Духless" о гламурной жизни молодежи. Стоит ли посещать это кино, чтобы посмотреть на нестареющего Михаила Ефремова — решать вам.

Драма "Порочная страсть" с проверенной актерской гвардией в лице Ричарда Гира, Сьюзан Сарандон и Тима Рота стартует также 4.10, рассказ там пойдет о немолодом авантюристе и прожигателе жизни, загнанном в угол обстоятельствами. А вот это уже не смешно: на 4-е число намечена премьера "Универсального солдата 4". Если первый фильм был бодрым боевиком об оживленных покойниках-солдатах, трогательно остывавших в ванной со льдом, то на "квадриквел" ступайте на свой страх и риск. Автор оригинального фильма Роланд Эммерих здесь и близко не стоял, да и в Канны это кино не возили, как было с первой частью. 11 октября можно посетить премьерный показ мелодрамы "Любовь с акцентом", снятом российскими кинематографистами в формате семи отдельных историй о, сами понимаете, любви.

Мультипликаторы из Гонконга подсуетились и предлагают 11-го числа посетить их 3D-мультик "Аэротачки", на эту же тему собираются, напомню, вскоре высказаться волшебники из Pixar и, заодно, российские аниматоры. А Тим Бертон удивляет вновь и вновь! В его новом полнометражном мультфильме "Франкенвини" речь пойдет о переосмыслении классической истории о чудовище Франкенштейна, только в семейном формате и с восставшей из мертвых собачкой вместо угрюмого мордоворота. Все это с 11-го октября. Брэд Питт и Рей Лиотта займутся ограблением казино в триллере с недвусмысленным названием "Ограбление казино" 18 октября. Аниматор Геннадий Тартаковский предлагает в этот же день посетить премьеру мультфильма "Монстры на каникулах", вашему вниманию представляется вариация на вечный сюжет о Ромео и Джульетте, вместо итальянских семей — нечисть и охотники на нее. "Паранормальное явление 4" в кинотеатрах с 18.10, опять мизерный бюджет и "закос" под документалистику. Не могу сдержать вопрос авторам: сколько можно?





Режиссер и актриса Рената Литвинова предлагает в этот день выбраться на премьеру ее авторской драмы с элементами фэнтези (во как!) "Последняя сказка Риты" о судьбе тяжелобольной несчастной женщины. 25 октября до минских кинотеатров доберутся харизматичные галлы: новые приключения комиксовых героев развернутся в Британии. В "Астериксе и Обеликсе в Британии" мы вновь увидим Жерара Депардье, а вот Кристиан Клавье к роли Астерикса так и не вернулся. В одной из ролей — легендарная Катрин Денев. Следующая премьера 25-го числа особенно важна для нас, почитателей интерактивных искусств: встречайте "Сайлент Хилл 2". Первый фильм был чудо как хорош. Сиквел сменил режиссера, но будем надеяться на лучшее. Актерский состав неплох: Шон Бин ("Властелин колец"), Кэрри Энн-Мосс ("Матрица"), Малкольм Макдауэлл ("Звездный путь: поколения", сериал "Герои"). 26 октября 2012 года в календаре автора текста выделен жирным багровым маркером: состоится премьера очередной части "Бондианы" с заголовком "007: Координаты "Скайфолл". Кроме отлично справляющегося с ответственной актерской миссией Дэниэла Крэйга в фильме задействован великолепный Хавьер Бардем ("Старикам здесь не место"). В этом году, кстати, киноприключения Бонда отмечают юбилей: 50 лет с выхода на экраны "Доктора Но", с которого все и началось.

Осенняя активность кинопрокатчиков не может не радовать, будем надеяться, что к ноябрьскому походованию они не выбьются из сил. За сим прощаюсь, приятных просмотров!

Алексей Корсаков

Майкл Бэй не прощается с автоботами

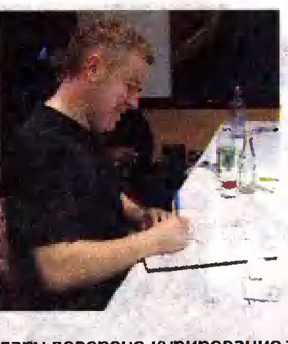


Занятый сейчас съемками неожиданно малобюджетного фильма "Потом и кровью" с Марком Уолдбергом и Дуэйном "Скалой" Джонсоном, режиссер-гигант Майкл Бэй заявил прессе, что, оказывается, третья история о боевых роботах — вовсе не конец, как предполагалось, сериала. Майкл пояснил, что "прикипел душой" к франчайзу, и неугасающая популярность взлелеянной им вселенной заставила его задуматься о четвертом фильме. Конечно, зеленые с долларами, вывезенные из кинотеатров, здесь ни причем... Как бы то ни было, вопрос окончательно решен: "Трансформерам 4" — быть! А мы и не против, главное — не повторить ошибки второй серии, заинтересовавшей в основном, самых маленьких поклонников кинофантастики. События нового фильма стартуют сразу после окончания предыдущей истории "Темная сторона Луны". О дате выхода на экраны не знает, похоже, и сам режиссер. Кто-нибудь сомневается в появлении пятого фильма?

О нелегкой судьбе последнего мужчины на планете

Комиксы, как известно, это не обязательно рассказы про героизм, пафос, маски, лосины и плащи. Более десяти лет киношники топчутся возле классической графической новеллы "Y: Последний мужчина на земле". Произведение Брайана К. Вона получило в свое время массу престижных премий и обросло преданным сообществом поклонников. Самые разные сценаристы, включая именитого Дэвида С. Гойера ("Блейд", "Темный рыцарь") примеривались к экранизации, но воз сдвинулся с места только ныне. Компания New Line Cinema всерьез вознамерилась выпустить проект на экраны в ближайшее время и называет его приоритетным в своем бизнес-плане. В сюжете комикса-первоисточника лежит история последнего уцелевшего после странной эпидемии мужчины на Земле. Болезнь не тронула женщин, и мир без мужского населения преобразился. Герой со своей верной обезьянкой-капуцином (также последним "мужиком" в своем биологическом виде) пытается отыскать свое место в новой жизни. Таким образом, на первом месте долгостроя — социально-половая проблематика. И это есть хорошо, от красочных атак инопланетян и мифических чудовищ и отупеть можно, знаете ли.

Новая должность Марка Миллара



Один из самых оригинальных комиксистов современности Марк Миллар ("Пипец", "Особо опасен") получил работу своей мечты, по его же словам. Автор рисованных историй стал консультантом студии "20-ый Век Фокс" по вопросам экранизаций комиксов. Теперь Марк будет направлять работу сценаристов и режиссеров в нужное русло, что, надеемся, положительно скажется на результатах. В настоящее время Миллару доверено курирование таких франчайзов, как "Люди Х" и перезапускающаяся "Фантастическая четверка". Если дело пойдет гладко, Марк Миллар продолжит работу в именитой студии и наверняка порадует нас новыми идеями и "верным" видением идей старых. Нам бы очень хотелось, чтобы новая "Фантастическая четверка" стала именно борцами с преступностью, а не веселыми клоунами для детсадовской ребятни. Марк, не давай там спуску киношникам, мы на тебя надеемся!

Парфюмер против Вертера



Стивен Спилберг утвердил на одну из главных ролей в своем фантастическом эпосе "Робопокалипсис" незаурядного молодого актера Бена Уишоу. Уишоу запомнился зрителям и критикам по роли утонченного, странного и страшного маньяка в фильме "Парфюмер: история одного убийцы".

Актеру предстоит сыграть хакера, противостоящего восставшим машинам, и роль его в проекте весьма важна. На других актерских позициях закрепились Крис Хемсворт ("Тор") и Энн Хэтэуэй. Фильм, без сомнений, станет событием, и грусть навевает только дата выхода на экраны — 2014 год. Впрочем, с такой масштабной историей и с таким бюджетом торопиться не надо, как говорил незабвенный товарищ Саахов.

Алексей Корсаков

Обитель зла: Возмездие

Название в оригинале: Resident Evil: Retribution
Жанр: ужасы, фантастика, боевик, триллер
Режиссер: Пол У. С. Андерсон
В ролях: Мила Йовович, Сиенна Гиллори, Ли Бинбин, Йохан Урб, Мишель Родригес
Продолжительность: 95 минут

Если какой-либо проект, будь то фильм или игра, обрастает целым ворохом сиквелов, триквелов и так далее, неизбежно наступает момент, когда что-нибудь идет не так, и вместо хорошего продолжения мы получаем абы что. Кинолинейка "Обитель зла" когда-то с трудом минула эту стадию и вот теперь снова подобралась к ней, словно светлячок подбирается к пламени свечи. Одно лишнее движение — и поминай как звали.

Каждый фильм в серии брал чем-то своим. В первой части нас ввели в курс дела, открыли новые вариации на тему зомби, рассказали о биологическом оружии и могущественной корпорации. Показали настоящую обитель зла. Познакомили с Эллис, в конце концов. Вторая часть перенесла действа на улицы, стала более зрелищной, насыщенной, интересной и ввела новых, знакомых фанатам игровой серии персонажей. Сиквел продемонстрировал Ракун Сити таким, каким он должен быть. Фанаты ликовали. И тут выходит третья часть. Мировой Апокалипсис. Страшный вирус бушует на всей планете. Грандиозно, но, наряду с появлением чересчур развитых сверхспособностей главной героини, слишком отходит в сторону от основной вселенной. Триквел был воспринят неоднозначно, но в целом был очень неплох, показав иную сторону "Обители". Четвертая часть, несмотря на слишком уж явные заимствования, явилась чуть ли не идеалом фильма по игре. Тут и отлично переданная атмосфера, и новые канонические герои. И сюжет обрывается, снова с нетерпением ждем продолжения.

Не стоит забывать, что "Обитель зла" — это кино по игре. В каждой части присутствовало множество моментов, отсылающих к игровой серии, которые добавляли картине интерес и необходимую атмосферность. Есть все это и в пятом фильме, но здесь дело не ограничилось одной лишь серией Resident Evil. Знающему зрителю без труда вспомнится Mortal Combat и Modern Warfare. Хорошо это или плохо, пусть каждый решает сам.

А вот по настоящему плохо то, что практически с начала и почти до самого конца не покидает ощущение полной бессмысленности происходящего. После просмотра предыдущего фильма казалось, что режиссер нащупал ту самую ниточку, по которой нужно снимать подобные ленты. Увы, ниточка оборвалась. Большинство качественных сюжетных фундаментов, с таким трудом заложенных в четвертой "обители", оказалось напрочь уничтожено. И это при том, что "Возмездие" не привнесло в линейку фильмов ничего нового в плане сюжета. Эллис каким-то непонятным образом схватили после эпической битвы на корабле, большая часть которой осталась за кадром. Теперь девушке нужно выбраться из крупнейшего исследовательского комплекса Амбреллы, и эти строения с каждой серией становятся все больше и больше. Вот и весь сюжет. Каждый предыдущий фильм совершал рывок вперед, а пятая часть потоптались на месте и лишь слегка изменила концовку прошлой картины.

Обидно то, что все вышеперечисленное почти перечеркнуло замечательное кино. В нем много интересных персонажей, таких как Джилл Вэлентайн, Барри Бертон, несравненные Леон Кеннеди и Ада Вонг. В нем есть присущая этому циклу фильмов масштабность и зрелищность. И к тому же "Обитель зла 5" смог в кои-то веки немного испугать парой моментов. Да и с технической точки зрения кинокартина выполнена безупречно. Здесь и огромная куча красочных спецэффектов, и хорошо поставленные интересные бои. Плюс неплохое 3D.



После просмотра фильма в голове появляется очень интересное сравнение. Это не полноценная новая часть, а скачиваемый набор дополнительных миссий. Такое положение дел могло бы здорово оправдать все недостатки. К сожалению, кино — не игра. "Обитель зла 5" — худший фильм в этой линейке. Но назвать его плохим язык не поворачивается. "Возмездие" рекламировалось и виделось бестселлером, настоящим шедевром. И многое из обещанного действительно есть. Фильм стоит посмотреть просто для того, чтобы получить основу для новой части. И, конечно, чтобы хорошо провести время, глядя на феерию взрывов, выстрелов и ударов. Что ж, ждем новую ленту и надеемся на достойное завершение цикла. А закончить серию уже пора.

Андрей Сыман

Эволюция Борна

Название в оригинале: The Bourne Legacy
Жанр: боевик, приключения
Режиссер: Тони Гилрой
В ролях: Джереми Реннер, Рэйчел Вайс, Эдвард Нортон
Продолжительность: 135 минут

Серия о Джейсоне Борне не самая раскрученная и успешная в мире, но обладает приличной армией фанатов и хорошо смотрится на фоне других проектов со схожей тематикой. "Идентификация", "Превосходство" и "Ультиматум Борна" — эта трилогия была хорошо воспринята и доброжелательными зрителями, и придирчивыми критиками. Создатели "Эволюции Борна" решили показать франшизу с иной стороны, и это им удалось. А вот хотя бы сравниться с предыдущими фильмами по качеству — нет.

Новая часть не является продолжением похождений знаменитого Борна. Это оригинальная картина, которая дополняет сюжет основной трилогии. История "Эволюции" развивается параллельно с событиями "Ультиматума". Оказывается, одновременно с "Блэкбрайар" развивалась еще одна программа по созданию суперсолдат — "Ауткам" (да и не только она). Испытуемые должны были принимать специальные таблетки: одни для поддержания мышечного тонуса, другие — чтобы сохранить интеллектуальные способности. Главный герой фильма, Аарон Кросс, как раз является участником "Ауткама". После того, как Джейсон Борн в предыдущем фильме раскрыл планы ЦРУ на проект "Блэкбрайар", начинается крупная чистка. Увольняются незначительные фигуры, а самих солдат и тех, кто непосредственно работал с ними, ожидает полная ликвидация. Лишь благодаря счастливым обстоятельствам и своей подготовке Аарону удается уцелеть. Он также спасает ученого Марту Шерик, но вовсе не из добрых побуждений, а чтобы добыть необходимые ему таблетки. Увы, препаратов у девушки нет, что заставляет героя срочно придумывать новый план. И охота за парочкой набирает обороты.



Начиная смотреть Эволюцию Борна, долгое время не получается понять, что вообще творится. Места, лица, ситуации хаотично сменяют друг друга в приличном темпе, вызывая настоящую дезориентацию. Даже ярые фанаты франшизы могут запутаться в этом ворохе событий. Но постепенно во всем удается уловить логическую цепочку и проследить ее до конца. С сюжетом у фильма все более-менее, хотя и происходящее на экране вполне закономерно и предсказуемо. Проблема "Эволюции Борна" в первую очередь в отсутствии самого Борна. Увы, Мэтт Дэймон отказался сниматься в этом фильме из-за того, что Пола Гринграсса нет в режиссерском кресле. Джереми Реннер всячески старается сгладить отсутствие главного героя серии, но слов из песен не выкинешь. Без Джейсона Борна это уже совсем другая история.

У фильма есть еще одна проблема — его просто неинтересно смотреть. Жанр кинокартины — боевик, но за два часа просмотра зритель увидит менее десятка скоротечных экшен-сцен и лишь что-то похожее на боевик в конце. В основном нас пытаются развлечь долгими, чересчур затянутыми диалогами и оперативной работой государственных агентов за компьютерами. Совсем не это ожидаешь увидеть, отправляясь в кинотеатр на новое приключение Борна.

Серия споткнулась. Очень жестко, но не смертельно. Потенциал франшизы все еще определяет ее перспективность. Джереми Реннер уже изъявил свое согласие сыграть с Мэттом Дэймоном в очередном фильме. Да и Пол Гринграсс тоже вроде бы не против вернуться к руководству съемочного процесса. Возвращение Джейсона Борна в компании с новым героем определенно может встряхнуть серию. Что ж, поживем — увидим.

Андрей Сыман

Москва 2017

Запрещенный прием

Название в оригинале: Branded
Жанр: фантастика, социальная драма
Режиссеры: Джейми Брэдшоу, Александр Дулерайн
В ролях: Эд Стоппард, Джеффри Тэмбор, Лили Собески
Продолжительность: 106 минут

Фильм-обманка. В двух словах это — "Москва 2017". Трудно оценивать фильм, когда, идя в кинотеатр, ожидаешь увидеть одно, а в итоге демонстрируют совершенно другое. Когда трейлер, постеры, описания, слоганы обещают фантастический боевик о вторжении в Москву 2017 года неких монстров, а на деле предлагают полюбоваться на социальную драму вперемежку с артхаусом, где весь экшен и фантастика вынесены в последние полчаса истории. Странно, непривычно, очень плохо... но обманули здорово, тут не поспоришь.

Разочарованные люди в одиночку и небольшими стайками покидают кинотеатр на второй трети фильма. И их вполне можно понять: обещанной фантастики не видать, а история жизни рекламщика Миши Галкина, после личной катастрофы бросившего все и уехавшего в глухую провинцию, заинтересует далеко не каждого. Не спасают даже несколько забавных моментов (в их числе — съемки слэшера под названием "Belarus"), и хорошие российские актеры на вторых ролях. Все плохо, и с этим трудно не согласиться.

Но все-таки в основе этого фильма лежит очень стоящая идея. Глядя на толпы фанатиков, выстроившихся перед магазинами Apple за несколько дней до старта продаж iPhone 5, понимаешь: бренды действительно безраздельно правят некоторыми людьми. И корпорации при большом желании могут внушить людям все, что пожелают. Что лишний вес — это круто. Что кусок стекла и пластика является чуть ли не самой желанной вещью в мире. Что артхаус — это фантастический боевик. Что черное — это белое.

Не случайно по-английски название картины звучит как Branded ("заклейменные"). Каким образом производится внушение, и как долго длится эффект его воздействия на аудиторию — уже другой вопрос. В фильме показаны лишь несколько приемов от "акул" мира маркетинга, однако все они весьма действенны и в реальной жизни.

Как нам кажется, эту ленту хотя бы один раз стоит посмотреть всем и каждому. Велика вероятность, что картина вам не понравится. Фильм и в самом деле дрянной, с топорной игрой актеров первого плана, глупым сценарием, халтурно нарисованными монстрами, плюс еще и откровенно затянутый. Однако в нем есть хорошая идея. Жаль, что реализация так подкачала.

AlexS

Судья Дредд

Суровый и беспощадный

Название в оригинале: Judge Dredd 3D
Жанр: фантастика, боевик
Режиссер: Пит Трэвис
В ролях: Карл Урбан, Оливия Тирлби, Лина Хиди
Продолжительность: 95 минут

Официально, новый "Судья Дредд" считается ремейком одноименного фильма 1995 года. Но на самом деле ремейком картину назвать можно с очень большой натяжкой, поскольку, в отличие от недавнего "Вспомнить все", здесь абсолютно другой сюжет, практически ничем не пересекающийся с историей, рассказанной в оригинале. Более того, и мир нового "Судьи Дредда" совсем другой. Нет, он столь же мрачный, как тот, что нам показали в 1995 году. Но теперь он стал еще и реалистичнее.

Больше никаких летающих мотоциклов и клонированных близнецов. Фантастика в фильме есть, но ее совсем немного, по сути, она объясняет лишь самые основные "фишки" вселенной. Один день из жизни двух судей, которые волею случая забрели на территорию клана отморозков, наполнен насилием, кровью, и радует очень реальными, совершенно нефантастическими персонажами. Если вы любите суровый, "мужской" экшен — вы попали по адресу. Если ожидаете очередной истории про пафосного спасителя галактики — стоит пойти на другие фильмы, здесь всего лишь ежедневная работа уличных псов, чтящих закон и порядок. И никаких всемирных заговоров и битв с участием целых армий.

"Судья Дредд" жесток. Экшена в фильме действительно очень много, причем во время некоторых сцен кровь заливает чуть ли не весь экран. Особенно создатели картины любят демонстрировать зрителю падения с многоэтажек. Но сойдет и кровавая перестрелка в стиле "один против нескольких", и брутальная рукопашная схватка между разъяренными мужиками.

"Судья Дредд" красив. Его создатели прекрасно помнили, что снимали фильм для современной аудитории, избалованной трехмерными эффектами. И, как нам кажется, они прекрасно выдержали золотую середину — в фильме есть и "замедления", и красивые визуальные эффекты, и кадры "с прицелом" на 3D. Но всего этого не так много, чтобы это начало раздражать. Так что честь и хвала создателям картины за то, что смогли выдержать меру.

"Судья Дредд" не сильно умный. Не стоит ждать от фильма предельно закрученного сюжета с неожиданными твистами, нам в очередной раз подают историю в духе боевиков 90-х годов, рассказ о паре хороших ребят, оказавшихся не там, где нужно. Удивить вас эта картина не сможет. Да она и не собирается, если кинолента просто удержит на себе ваше внимание на протяжении полутора часов — будет замечательно. Этот фильм не из тех, которые требуется пересматривать, но для одноразового просмотра он вполне подойдет.

AlexS





Дуэль "попаданцев"

Книга: Евгений Лысов, "Смерть попаданцам! Противостояние"
Издание: Эксмо, Яуза, твердый переплет, 288 стр., 212 г.
Жанр: альтернативная история

Фантастической литературой о "попаданцах" — парнях и девушках из нашего мира, которые неожиданно оказываются в прошлом, будущем, на других планетах либо в параллельных мирах, — сегодня уже никого не удивить. Иногда в ряды "попаданцев" фантасты записывают целые войсковые подразделения и даже города. И очень часто такие опыты получаются слишком уж однообразными: гости из нашего мира и времени прекрасно осваиваются в чужом времени или мире, при необходимости даже перестраивают его "под себя".

"Смерть попаданцам! Противостояние" пытается представить немного по-новому уже известную нам тему. Главный герой книги неожиданно переносится во времени в канун Второй мировой войны. Естественно, поначалу наши далекие предки принимают его за иностранного шпиона, однако технологические фишки, а также автомобиль из будущего не дают расстрелять персонажа сразу. Парень добирается до самого товарища Сталина, предупреждает и заставляет поверить "вождя", что война неминуема и вот-вот начнется. Внезапно выясняется, что "попаданцев" на самом деле двое! Причем второй, который и затеял перемещение во времени, работает на противника. И если главный герой попал в прошлое случайно, просто нечаянно увязавшись за основным путешественником во времени, то враг шел подготовившись, вооружившись всеми технологиями, которые могли бы помочь переписать историю и привести Третий рейх к победе.

Потому и грядущая "альтернативная" мировая война будет совершенно не такой, какой мы ее знаем. Реактивные самолеты соседствуют здесь с ядерными бомбами, широко применяется бактериологическое оружие, а солдаты русской и американской армий плечом к плечу воюют с врагом на землях России, в то время как на Тихом океане сосредотачивается объединенный флот нескольких союзных государств.



История главного героя, его любовь и окопная правда перемежаются с чуть ли не учебными вставками, повествующими о ходе войны. Автору больше удается история жизни простых людей, чем исторические фрагменты, но без последних невозможно было бы подробно рассказать о новом мировом конфликте. Сама тематика — дуэль "попаданцев", — плюс довольно легкий язык позволяют рекомендовать роман Евгения Лысова всем, кто интересуется фантастикой в жанре альтернативной истории. Впрочем, каких-то особенных откровений от книги ожидать не стоит, это все-таки не более чем легкое чтиво.

Пятнадцать часов в крови и грязи

Автор: Митчелл Сканлон
Книга: "Пятнадцать часов", ООО "Фантастика", 2012 г.

Роман "Пятнадцать часов" — это так называемая "реалистичная фантастика", адресованная тем, кто любит жесткое чтиво о галактических войнах. Неудивительно, что ее действие разворачивается во вселенной Warhammer 40.000 — мире, где битвы идут постоянно. А раз есть сражения, значит, требуются и солдаты.

Арвин Ларн — один из таких солдат, призванный волею судьбы в Имперскую Гвардию. На первых страницах книги мы видим, как Арвин проходит армейскую муштру и готовится к своему первому заданию, которое кажется не таким уж и сложным: одна из планет Империи взбунтовалась, гвардейцам было получено подавить сопротивление сил планетарной обороны. Однако Ларну просто не повезло. Из-за какой-то бюрократической ошибки он вместе со своими боевыми товарищами оказался не в том месте, не в то время и даже не на той войне. Теперь ему предстоит сражаться с орками в очень суровом краю. Где война не прекращается столетиями. Где солдаты-новобранцы живут не более 15 часов.

Жесткая книга, которая залита экшеном практически под завязку и напоминает скорее документальную прозу, а не фантастику. Мода на реалистичность царствует не только в кино, она покоряет и литературную фантастику — и вот уже мы читаем о бедных молодых ребятах, сотнями умирающих на дне окопа, в месиве из грязи и собственной крови. Мы словно слышим стоны раненых, нас переполняет ненависть к бездушным оркам и жалость к павшим бойцам Империи.



Для Сканлона это дебютный роман, и тем приятнее, что получилась книга на "отлично". Здесь вы найдете и суровую окопную правду, и пробивающиеся сквозь нее ростки усталого юмора. Персонажи намалеваны скупыми, грубыми мазками; многие из них умирают, едва мы только успеваем познакомиться с ними. Однако от этого они не становятся менее живыми. И тут совершенно нет пафоса, который свойственен книгам о космодесантниках. Имперская Гвардия — не супермены в скафандрах, а обычные парни, которые оказались на жестокой войне. Наверное, именно поэтому их история трогает больше, чем рассказы о космодесанте.

Книга читается на одном дыхании, возможно, еще и потому, что она такая короткая. Однако большего от подобной истории и не стоит ожидать. Это всего лишь небольшая зарисовка о судьбах людей на войне — и не более.

AlexS

Стивен Кинг назвал дату релиза сиквела "Сияния"



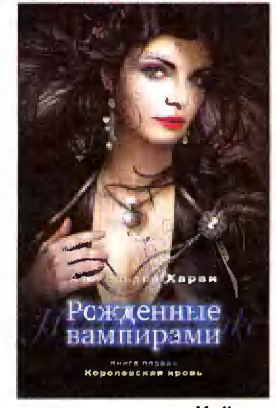
Знаменитый "король ужасов" Стивен Кинг вовсю работает над новым романом. Книга, получившая название "Доктор Сон", должна появиться в продаже в США 24 сентября 2013 года, издавать ее будет Scribner and Hodder & Stoughton.

Видимо, с "Сиянием" повторится та же история, что в свое время произошла с романом "Талисман" и его продолжением "Черный дом". Главный герой романа "Доктор Сон" — подросший Дэнни Торранс, который в "Сиянии" был мальчиком со сверхъестественными способностями. Еще одной главной героиней новой книги будет 12-летняя девочка Эбра Стоун, обладающая таким же даром, который был у Дэнни в детстве. И теперь за ней охотятся некие преследователи, специализирующиеся на детях с паранормальными способностями. Торрансу же приходится защищать девочку.

Релизы

Поклонникам старой доброй научной фантастики непременно стоит обратить внимание на компиляцию **"Шалтай-болтай в Окленде"**, которую составили несколько романов Филипа Дика, не издававшихся ранее на русском языке. Впрочем, аннотация обещает, что книги, составившие этот сборник, выдержаны в реалистическом жанре. Но, в самом деле, почему бы и не взглянуть на другого, неизвестного нам ранее Филипа Дика?

"Сумеречные" ряды романтического фэнтези для девочек в сентябре пополнились романом **"Рожденные вампирами. Книга 1. Королевская кровь"** за авторством Александры Харви. Новый девчачий вампирятник поведает историю пятнадцатилетней девушки Соланж, наследницы древнего рода нелюдей-кровососов. Как понятно из аннотации, сама Соланж пока смертная, но по достижении шестнадцати лет ее ожидает древний ритуал — и вот после его проведения она станет самой настоящей вампирицей. Однако есть шанс, что до своего дня рождения героиня просто не доживет — ведь за вампирами во вселенной книги гоняются агенты некоей могущественной организации. Возглавляет охотников агент Кайран Блэк, у которого есть личный интерес в истреблении вампиров — Кайран мстит за смерть своего отца. В общем, очередная книга из категории "подарок для знакомой девочки".



AlexS

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Microsoft представила новую клавиатуру

Sculpt Comfort Keyboard — такое имя получила новая клавиатура от компании Microsoft, представленная совсем недавно. Ее главной особенностью является разделенная на две отдельные кнопки клавиша "пробел". Как утверждает производитель, "пробел" в данной клавиатуре можно использовать в качестве клавиши Backspace. Мол, исследование, проведенное Microsoft, показало, что большая часть пользователей для работы с клавишей Space используют лишь большой палец правой руки — таким образом, эта кнопка в обычных клавиатурах намного длиннее, чем требуется. А решение разместить рядом с ней Backspace вызвано тем же исследованием — эта клавиша третья по частоте использования среди кнопок клавиатуры. Первые два "места" заняли "пробел" и буква "е" в английской раскладке.



Ожидается, что такая модернизация клавиатуры позволит серьезно повысить скорость ввода текстов. Дизайн Contour Curve, которым обладает новая клавиатура, также помогает увеличить скорость набора. Благодаря шестиградусному изгибу корпуса клавиатуры кисти рук пользователя будут находиться в естественном положении во время работы. Стоить новинка будет около $60.

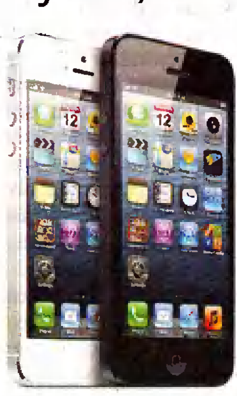
Супертонкая PlayStation 3: официальный анонс

Sony официально анонсировала приставку PlayStation 3, облаченную в супертонкий корпус — информация поступила из блога японской компании. Если сравнивать новинку с обычной PlayStation 3, то ее корпус окажется тоньше на 50%, а если сравнить с PlayStation 3 Slim, то и тут сверхтонкая PS3 будет "стройнее" — ее корпус тоньше на 20%. В продаже будут предлагаться две различные версии консоли: одну производители планируют комплектовать накопителем на 250 Гб, другая получит винчестер на 500 Гб.

В своем блоге Sony рассказала и о сроках поступления в продажу новой "стройняшки". Везучие американцы смогут приобрести приставку уже 25 сентября. В этот день в США в продаже появится комплект, включающий консоль с HDD емкостью в 250 Гб, Uncharted 3: Drake's Deception Game of the Year Edition и ключ для приобретения DLC к игре Dust 514. А 30 октября до американских магазинов доберется и консоль с HDD на 500 Гб, к ней будут прилагаться бонусы в виде игры Assassin's Creed III и 30-дневной бесплатной подписки на сервис PlayStation Plus.



iPhone 5 — немножко лучше, чем было



Пускай продукция Apple в основной своей массе далека от мира "виртуальных радостей", даже мы не можем закрывать глаза на ту истерию, что охватывает весь мир с выходом каждого нового гаджета от "яблочной компании". Итак, 12 сентября Apple анонсировала iPhone 5. Проблема в том, что пользователи почему-то ожидали революции — а получили в итоге устройство лишь чуть-чуть лучше, чем iPhone 4S.

Экран новинки увеличился — диагональ дисплея теперь составляет 4 дюйма. Толщина устройства 7.6 мм и весит он 112 г. Задняя крышка сделана металлической, а не стеклянной, как ранее. Из того, что прячется под корпусом, можно отметить мощный процессор Apple A6, который к настоящему моменту можно назвать самым производительным из всех, что используются в гаджетах Apple. Новый процессор работает вдвое быстрее, чем чип A5, который установлен в iPhone 4S.

Мы перечислили лишь основные нововведения, на самом деле их больше — но все-таки ничего по-настоящему революционного Apple на этот раз не предлагает. Так что ждем iPhone 6!

Немного новой информации о Wii U

Реджи Филс-Эйм, глава американского отделения Nintendo, и Сатору Шибата, возглавляющий европейское подразделение компании, недавно поделились новой информацией касательно даты выхода и комплектации приставки Nintendo Wii U.

В продаже будут представлены две комплектации консоли. Версия Basic, помимо собственно приставки, включает также контроллер-планшет, сенсорный передатчик, кабель HDMI и зарядное устройство. Консоль и ее компоненты в Basic будут окрашены в белый цвет, а количество встроенной памяти составляет 8 Гб. В версии Premium, помимо всего вышеперечисленного, будут еще и сборник игр Nintendo Land, подставки для приставки и геймпада, а также доступ к сервису Nintendo Network Premium, позволяющему получать скидки при покупке контента в магазине Nintendo eShop. Эта версия консоли окрашена в черный цвет, а количество ее встроенной памяти составляет 32 Гб. Еще стало известно, что количество оперативной памяти приставки в обеих версиях насчитывает по 2 Гб. В Европе новая Nintendo Wii U должна появиться 30 ноября.



Планшетный компьютер ASUS Transformer Pad TF300T

Технические характеристики:
Операционная система: Android 4.0
Аппаратная платформа: NVIDIA Tegra 3, процессор 1300 МГц, 4 ядра, графический чип ULP GeForce (12 ядер)
Экран: 10.1", Super IPS+, 1280x800, емкостный
Оперативная память: 1 Гбайт
Память для данных: 16-32 Гбайт
Wi-Fi: 802.11b/g/n
Bluetooth: 2.1
Карты памяти: microSD
Камера: фронтальная (1.2 Мп), тыловая (8 Мп), автофокус, вспышка, видео 1080p
Аккумулятор: Li-Pol, 25 Вт*ч
Вес, г: 586
Размеры, мм: 263х180.8х8.3

Примерно за полтора года использования планшетного компьютера, я в большом ряде случаев убеждался, насколько часто бывает необходима реальная клавиатура. Ведь, по сути, планшет — почти нетбук, и программы на нем почти такие же. Потому и отсутствие обычных кнопок на самом деле часто просто раздражает. Особенно если необходимо набирать объемный текст. Да и стрелок курсорных на стандартной виртуальной клавиатуре нет.

Теперь понятно, почему компания ASUS так крепко "вцепилась" в нишу планшетов с пристегивающейся клавиатурой. Примерно в мае этого года я рассказывал вам ободном из таких планшетов — ASUS Eee Pad Transformer Prime в алюминиевом корпусе и с неплохими техническими характеристиками. С того времени ASUS обновила линейку своих планшетов, представив пару новинок: Transformer Pad TF300T в пластиковом корпусе и за доступную цену, и супернавороченный Transformer Pad Infinity TF700T, как раз пришедшему на смену Prime.

Рассматриваемый же в данном обзоре планшет призван заменить в линейке модель TF101.

Для сравнения, топовый Transformer Pad Infinity TF700T в своем алюминиевом корпусе "носит" четырехъядерный 1.6 ГГц процессор NVIDIA Tegra 3 и FullHD экран Super IPS+. Все это дополняется неплохой съемной клавиатурой и стоит примерно 1000 долларов. Традиционно, чтобы не терять своего потребителя, компании выпускают нечто более бюджетное, такое, как модель Transformer Pad TF300T. В нем применен пластиковый корпус, более простой экран и процессор NVIDIA Tegra 3 с частотой 1.2 ГГц.

Как любой хороший нетбук или планшет, TF300T поставляется в довольно объемной коробке, в которой, в пластиковых прозрачных чехлах, расположились элементы комплекта. Помимо самого планшета и док-станции, в коробке отыскались зарядное устройство и кабель для передачи данных и зарядки, тряпочка для протирки экрана и набор бумажных инструкций.

В плане дизайна планшетная часть ASUS TF300T ничем не отличается от... обычного планшета и даже немного похожа на классический iPad 2. У последнего, кстати, экран чуть меньше — 9,7 дюйма.

Как и с iPad'ом, пользоваться ASUS TF300T удобнее в ландшафтном, а не портретном положении. Отчасти на это намекает и логотип производителя, нанесенный по длинной стороне экрана. Кроме логотипа передняя панель украшена глазком фронтальной камеры и небольшой стрелкой, обозначающей разъем для установки в док-станцию или подключения коммуникационного кабеля.

Задняя панель пластиковая, причем не гладкая, а текстурированная, что призвано снизить появление отпечатков пальцев.

На задней панели также расположилась камера, только на этот раз на 8 мегапикселей, и прорезь динамика. Боковые грани заняли разъем для наушников, качелька громкости и клавиша включения со встроенным светодиодом. Чуть ниже на левом торце можно найти интерфейсы microHDMI, microSD и слот для SIM-карты.

Клавиатура, она же док-станция, оснащена дополнительным аккумулятором, который позволяет увеличить автономное время работы планшета до 15-ти часов, правда, в щадящем режиме. Внешне клавиатура похожа на вполне стандартную клавиатуру любого современного нетбука с полноценным тачпадом, имеющим две традиционные кнопки.

В верхней части док-станции находится соединительная муфта, в которой планшет довольно прочно закрепляется. Что касается набора клавиш, то, как и следовало ожидать, он несколько отличается от привычных вам клавиатур и адаптирован не под стандартные OS, а под Android. В верхней части клавиатуры предусмотрен набор кнопок для быстрого вызова наиболее востребованных функций.

Док-станция пристегивается к планшету при помощи специального крепления и не имеет обратной совместимости с планшетами TF201 или TF101. Помимо клавиатуры и аккумулятора, док-станция содержит два USB-порта и слот для SD-карт.

В соединенном и сложенном состоянии гаджет смотрится как современный нетбук, да и работает, признаться, почти так же. Просто тем, кто обычно работал с Windows, придется привыкнуть к Android.

Качество экрана ASUS Transformer TF300T, может быть, и не такое высокое, как у топового Infinity хотя бы потому, что матрица у него IPS, а не Super IPS+, а разрешение — 1280x800 вместо 1920x1200. Тем не менее, экран все равно смотрится очень неплохо.

Достаточно яркий, контрастный, с хорошей цветопередачей. Вот только серьезной защиты, вроде закаленного стекла типа Gorilla Glass, он не имеет, и поэтому советую обращаться с экраном поаккуратнее.

Зато динамик планшета оказался на удивление хорош. Звук чистый, громкий, жаль только, что не стерео. Но никто не мешает вам использовать наушники. Операционная система в планшете носит версию 4.0, и сами производители добавили в нее пару удобных функциональных дополнений.

Рабочие столы листаются либо стандартно, либо касанием соответствующей "точки" в верхней части экрана. Добавлен также фирменный центр уведомлений ASUS, в котором можно легко и быстро включать и выключать беспроводные коммуникации, зайти в настройки системы, изменить яркость экрана, скачать и прочесть почту и прочее. При желании центр уведомлений можно и отключить.

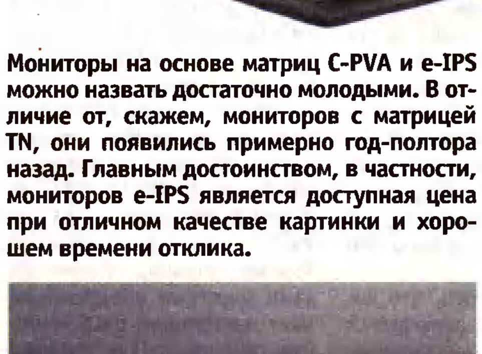
Что касается производительности, то в этом плане ASUS TF300T работает как раз так, как и должен работать процессор с тактовой частотой 1,2 ГГц. Если он и отстает от более продвинутого планшета Prime, то не очень намного и, по сути, является одним из самых мощных Android-планшетов своего ценового диапазона. Он отлично "крутит" игры и фильмы с приличным разрешением.

Штатный аккумулятор планшета оказался довольно неплох. Если не слишком сильно "насиловать" его энергоемкими приложениями, планшет даже с включенными GPS и 3G запросто выдержит и 8 часов автономной работы. Если отключить беспроводные службы и не перебарщивать с яркостью, ASUS Transformer TF300T "проживет" и 10 часов.

Итог: отличное устройство для тех, кто не любит iOS и не хочет ждать устройств на Windows 8. Сравнительно доступное, функциональное и удобное для самых разных целей.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Монитор iiyama ProLite X2377HDS



Мониторы на основе матриц C-PVA и e-IPS можно назвать достаточно молодыми. В отличие от, скажем, мониторов с матрицей TN, они появились примерно год-полтора назад. Главным достоинством, в частности, мониторов e-IPS является доступная цена при отличном качестве картинки и хорошем времени отклика.



Новый ProLite X2377HDS от компании iiyama, основанный как раз на технологии e-IPS, стоит всего в районе $300. Для монитора с диагональю экрана 23 дюйма это недорого, даже для приличного экрана с TN-матрицей того же размера.

А если учесть, что матрицы e-IPS превосходят TN буквально по всем параметрам, то если вы задумали сделать апгрейд, есть резон обратить внимание именно на мониторы такого типа. Даже ахиллесову пяту — чуть более долгое время отклика — таких мониторов теперь свели к вполне приемлемому для геймеров пятимиллисекундному значению.

Комплектация оказалась довольно богатой:

— сам монитор iiyama ProLite X2377HDS;
— кабель для подключения к сети;
— интерфейсный кабель D-Sub;
— интерфейсный кабель DVI-D;
— аудиошнур с разъемами типа 3.5 мм;
— небольшой мануал.

Несмотря на новизну модели, кабель HDMI в комплект не добавили, что немного огорчает.

Что касается дизайна, то в этом плане компания придерживается своих традиций. Внешне iiyama ProLite X2377HDS, как и все бюджетные мониторы этого производителя, смотрится очень просто. Черный пластик, строгие линии... Правда, рамку вокруг экрана сделали глянцевой, что придает немного лоска и дороговизны. Задняя панель целиком матовая.

Как и любой монитор с большой диагональю, ProLite X2377HDS можно не только просто поставить на стол, но и повесить на стенку. Для этого предусмотрено стандартное крепление размером 100x100 мм. Настольная подставка имеет простую конструкцию и позволяет лишь наклонять монитор вперед и назад.

Все регулировки и настройки картинки осуществляются блоком из четырех клавиш, которые расположены в правой части нижнего торца экрана. Есть также кнопка включения питания и сигнальный светодиод. Пунктов меню немного — всего шесть. Они русифицированы, разобраться в них особого труда не составляет. В основном меню можно установить яркость, контрастность, положение картинки на экране, фазу, пользовательское цветовое предпочтение или просто применить автоматические настройки. Во втором пункте меняются параметры самого внешнего вида меню вроде положения на экране и так далее.

Затем вы можете выбрать один из готовых профилей i-Style Color: стандарт, игра, кино, текст, пейзаж, а можете выставить собственные настройки. Тут же можно включить режим динамической контрастности, экономичный режим, изменить резкость, а также активировать функцию Over Drive, полезную в динамичных играх. Последний пункт позволяет отрегулировать громкость встроенных динамиков.

Все разъемы традиционно расположены на нижней панели и направлены вниз. Список разъемов стандартный для любого мультимедийного монитора: вход D-Sub, цифровые DVI-D и HDMI. И, наконец, стандартный стереовход для динамиков. Последние весьма простые, но для озвучки системных приложений их будет более чем достаточно.

Технические характеристики монитора можно найти на коробке или на странице производителя. Они вполне стандартные: разрешение 1920x1080 точек, контрастность в нормальном режиме работы 1000:1, яркость 250 кд./м кв, углы обзора 178 градусов во всех плоскостях и размер точки всего 0.265x0.265 мм.

Субъективная оценка картинки показала, что монитор iiyama ProLite X2377HDS действительно хорош, и применение технологии e-IPS существенным образом влияет на качество изображения им выдаваемое. Без сомнения, когда устареет мой монитор на матрице TN, если, конечно, к тому времени не появится еще более продвинутая технология, я наверняка приобрету что-то вроде ProLite X2377HDS. Высокая четкость, отличная цветопередача, хорошее время отклика и в играх, и в фильмах при вполне оправданной цене. Он, конечно, немного дороже мониторов с TN-матрицей, но более чем немного лучше их.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Смартфон Huawei Ascend P1

В прошлом номере ВР я рассказал вам о довольно производительном двухъядерном смартфоне Huawei Ascend D1, который является собой точную внешнюю копию нового топового смартфона Huawei Ascend D Quad с четырехъядерным процессором.

Однако только на одной двухъядерной модели Huawei не остановилась и недавно представила еще один смартфон Huawei Ascend P1, построенный также на процессоре с двумя ядрами.

В первую очередь стоит отметить комплектацию. Кроме пары бумажных инструкций и зарядного устройства производители предусмотрели наушники и кабель microUSB. Последнее особенно приятно, так как смартфон вы сразу же можете подключить к компьютеру для заливки мультимедиа-контента и приложений.

Без преувеличений, Ascend P1 выглядит как ультрадорогой гаджет. Он тонкий, всего 7,7 мм, и почти не имеет скругленных углов. К тому же модель оказалась весьма легкой, всего 110 граммов. Столько сегодня весят многие обычные телефоны, а тут — полноценный смартфон. Интересно, что задняя крышка у модели несъемная. Сим-карту предлагается вставлять в специальное гнездо на верхнем торце аппарата. С одной стороны радует, что задняя крышка красивая и глянцевая, а с другой, по этой же причине она будет легко собирать отпечатки пальцев.

Зато лицевая панель потрясает своей стильностью. Она защищена не абы чем, а закаленным стеклом Gorilla Glass. Тем самым, которым до сих пор кичится продукция Apple. Вот теперь оно есть и у Huawei. Помимо большого экрана спереди размещен глазок фронтальной камеры, тонкая, аккуратная прорезь динамика и, собственно, логотип компании.

В нижней части панели, под экраном, разместились три сенсорных клавиши: вызов меню, возврат к стартовому рабочему столу и переход к предыдущему экрану. Хотя, стоит признать, что данные клавиши вам пригодятся, если вы решите установить на смартфон более раннюю версию Android. Предустановленная версия 4.0 вполне неплохо работает и без их использования.

С левой стороны расположена качелька регулировки громкости, а на правой грани — кнопка включения питания и слот для карт памяти microSD, закрытый заглушкой.

Все основные разъемы размещены на верхней грани смартфона: выходы microUSB, 3.5 мм-джек для гарнитуры и выщеупомянутый слот для SIM-карты. На тыльной стороне логично расположена камера с двойной светодиодной вспышкой, а также отдельный динамик для звонков и прочей мультимедии.

Диагональ экрана смартфона составляет 4,3 дюйма, что вполне достаточно для удобного пользования гаджетом. Экран поддерживает 16 миллионов цветов, матрица выполнена по технологии Super AMOLED, тип — PenTile, а разрешение составляет 540x960 точек.

Экран очень яркий, даже с запасом, цветопередача тоже не подкачала. Даже на ярком солнце ушедшего лета экран читался очень легко. Мультитач Ascend P1 порадовал поддержкой до десяти касаний.

Как вы уже поняли, смартфон оснащен двумя камерами. Тыльная имеет 8-мегапиксельный сенсор с максимальным разрешением снимка 3264x2448 точек и возможностью записи видео Full HD. Фронтальная камера традиционно предназначена для видеоконференций и имеет разрешение 1,3 мегапикселя.

Кстати, снимать камерой очень удобно. Программисты доработали стандартный интерфейс камеры. Есть также наведение на резкость касанием объекта на экране.

Меню камеры вызывается одной из двух клавиш — сверху или сбоку от дисплея. В нем имеется несколько групп настроек: режим съемки (одиночная, серийная, панорамные и прочие фото), эффекты и фильтры и, наконец, основные настройки вроде баланса белого, разрешения фото, автофокуса и прочего. Для видеосъемки имеются следующие настройки: разрешение, баланс белого, эффекты и еще пара незначительных опций.

В плане качества камера смартфона оказалась весьма неплохой. Профессиональную и даже любительскую "зеркальную" камеру она, конечно же, не заменит, но уровень снимков точно не хуже приличной "мыльницы". В плане беспроводных коммуникаций Ascend P1 сложно назвать ультрасовременным, в нем нет модуля NFC, но он пока и не особенно востребован. Зато вполне проканные Wi-Fi и 3G имеются.

Процессор смартфона порадовал своей производительностью, а оперативная память в 1 GB без проблем позволяет загружать довольно много вкладок в веб-браузере. Вдобавок к этому смартфон отлично справляется с трехмерными играми и ресурсоемкими приложениями. Приятно, что производители даже заранее установили довольно интересную и популярную игру Riptide GP, представляющую собой аркадный симулятор гонок на водных мотоциклах.

На девайсе установлена версия Android 4.0.3 Ice Cream Sandwich, имеющая не только красивый, но и довольно функциональный интерфейс из пяти рабочих столов.

Для оформления можно использовать как "живые", так и статичные обои, выбор которых весьма велик. На любом из рабочих столов вы можете вызвать контекстное меню пунктами "Настройки темы" и "Рабочий экран 3D". Темы очень разнообразны и отличаются интересными идеями в оформлении. Особенно эффектно, конечно же, смотрится "экран 3D". Анимация весьма впечатляет, так что если вы любите "мультики", то это режим наверняка вам понравится. Если попридержать палец на экране, можно вызвать пункт "Виджеты 3D", который, в принципе, говорит сам за себя.

Виртуальная клавиатура смартфона показалась мне очень удобной, если принять во внимание, что это все-таки смартфон, а не планшет. Huawei сами доработали ее, сделав отдельные клавиши для смайликов и переключения языков ввода.

Список предустановленных программ довольно велик и, признаться, может стать темой для отдельного обзора. Особенно хочется отметить программу для беспроводного "расшаривания" мультимедийного контента, причем его воспроизведение возможно в двухстороннем порядке. Встроенный радиоприемник отличается простым интерфейсом и приличным набором функций.

Есть еще интересная программа Security Guard, блокирующая входящие звонки и SMS по заданному списку, а также устанавливающая пароль на файлы и папки.

Отдельный "респект" за файловый менеджер. Простой, наглядный и понятный, он разделен на три вкладки: "Категория" с выбором типа контента, "Телефон" (тут понятно) и "SD-карта" (еще понятнее). Для страховки от случайного удаления программ и других данных имеется приложение "Резервные копии".

Напоследок хотелось бы упомянуть о мультимедиа-проигрывателе. Их два: обычный и "продвинутый", сделанный программистами Huawei. Функционально оба плеера похожи, просто второй имеет трехмерный анимированный интерфейс и смотрится очень эффектно.

Итог: отличный смартфон с современным программным обеспечением, хорошей производительностью, замечательным дизайном и неплохим потенциалом на будущее.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

USB-гарнитура Logitech H530



В последнее время компания Logitech выставила на рынок довольно много моделей различных гарнитур. Проводных и беспроводных, USB и аналоговых... В общем — на любой вкус.

Вот еще один неплохой вариант для тех, у кого есть еще один лишний USB-порт: Logitech H530. Одним из главных преимуществ данной гарнитуры является ее доступная цена при немалой функциональности и неплохом качестве звучания. Как любой бюджетный гаджет, Logitech H530 поставляется в простом блистере, прозрачном насквозь. Никаких дополнительных драйверов, переходников и прочего нет, есть только небольшой мануал.

В комплекте присутствует только инструкция. В принципе, этого вполне достаточно. Сегодня любой гаджет такого рода без проблем распознается операционной системой от Windows XP и выше.

Конструктивно гарнитура представляет собой вполне традиционные наушники открытого типа с микрофоном на левой стороне. Очень впечатлило оголовье. Несмотря на бюджетность модели, дизайнеры все равно обтянули обод приятным на ощупь кожзаменителем с мягким наполнителем в верхней части.

Микрофонная штанга гибкая и довольно длинная, так что проблем с подбором положения микрофона относительно губ пользователя не возникнет. Микрофон направленного типа и имеет систему шумоподавления. Для дополнительной информативности он оснащен индикатором работы красного цвета. На правом телефоне расположены органы управления эквалайзером и микрофоном. Небольшой ползунок на задней части переключает режимы эквалайзера: музыка, игра или речь. Большая кнопка с логотипом Logitech выключает или включает микрофон. Вокруг кнопки расположился цифровой регулятор громкости.

Динамики присоединены к амбушюрам подвижным креплением, и потому наушники неплохо приспосабливаются к ушам самой разной степени "оттопыренности".

Приятно также, что телефоны обтянуты не банальным поролоном, а такой же искусственной кожей, как и оголовье. Это придает гарнитуре более презентабельный вид.

Подключение к компьютеру происходит быстро и просто. Система сама распознает Logitech H530 и вносит ее в список аудиоустройств. Skype тоже сразу видит гаджет и предлагает использовать его для бесед в конференциях.

Дизайн гарнитуры потрясающе удобен. Оголовье отменно сидит на макушке, прижимая телефоны к ушам. Длина сигнального кабеля достаточно велика, однако мне показалось немного странным, что кабель крепится не к левому, а к правому телефону.

Что же касается звучания, то в этом плане к гарнитуре сложно придраться. Logitech H530 отлично подходит не только для обычного общения и игр, но и для прослушивания музыки. Встроенный эквалайзер на самом деле способен неплохо влиять на параметры звучания. Так, в режиме, обозначенном телефонной трубкой, особенно выделяются средние частоты. А если перевести переключатель на режим музыки, в звучании появляются басы и высокие частоты, что делает звучание песен ярким и приятным. Наконец, "игровой" режим отличается низкими частотами и "придавленными" верхними. Взрывы и выстрелы звучат просто шикарно.

Итог: отличная гарнитура как для бесед по скайпу, так и для игр и музыки. Отменный дизайн и конструкция, сравнительно умеренная цена в $70.

Иван Ковалев

Акустическая система SVEN MS-321



Акустических систем формата 2.1 на сегодня появилось так много, что выбрать можно не только руководствуясь ценой и качеством воспроизведения, но также оригинальным внешним дизайном. Компания SVEN, надо сказать, с давних времен научилась сочетать все три этих понятия. Вот и акустическая система MS-321 являет собой не только отличную стильную внешность, но и хорошее звучания при стоимости всего в 60 у.е. Комплектация системы достаточно простая: сабвуфер, сателлиты, сигнальный кабель с разъемами 3.5 mm на двух концах и переходник 2 RCA — 3.5 mm. Есть мануал по подключению, но кто им сегодня пользуется?

По конструкции акустика MS-321 не представляет собой ничего особенного. Два сателлита и сабвуфер стандартной прямоугольной формы. Главная "изюминка" — дизайн. А он весьма хорош.

На передних панелях сателлитов и сабвуфера дизайнеры установили красивые пластиковые накладки, декорированные алюминиевыми пластинками. Смотрится такое оформление очень эффектно. Сателлиты и сабвуфер выполнены из MDF и обтянуты черной виниловой пленкой. Для защиты среднечастотного динамика на лицевой панели предусмотрена несъемная решетка. Высокочастотный динамик, напротив, не закрыт, что можно назвать частью оформления колонок. Отдельным достоинством системы является возможность не только настольного, но и настенного расположения. Для этого на задних стенках имеются отверстия.

Корпус сабвуфера немного вытянутый, то есть не является обычным кубом. Низкочастотный динамик размещен внутри. При этом порт фазоинвертора не круглый, как обычно, а в виде щели, и выведен на лицевую панель. Опять же — на лицевой панели расположились все органы управления системой. Регуляторы пластиковые, но оформлены под хром и потому создают впечатление металлических. Для красоты, во время работы системы они подсвечиваются.

Отрадно отметить, что набор регулировок включает в себя не только управление громкостью, но также низкими и высокими частотами. В последнее время производители почему-то любят "забывать" про регулятор высоких частот. Кроме этого на лицевой панели имеется и выход для наушников с собственным регулятором громкости. При этом при подключении наушников динамики не отключаются.

Что касается звучания системы, то в этом плане акустика SVEN MS-321 оказалась весьма хороша. Баланс частот отлично выверен и в итоге звуковая панорама оказывается ровной, без наложений и провалов. Звук прозрачный и разборчивый. Сабвуфер не очень мощный, но для настольной акустики в самый раз. Басы и низкие частоты он воспроизводит вполне прилично.

Итог: замечательный винтажный дизайн, привлекательная цена и неплохое звучание. SVEN MS-321 наверняка понравится тем, кто любит хром и алюминий. Только не забудьте, что дизайн акустики предусматривает настольное расположение сабвуфера, так что лишнее место на столе вам очень понадобится. Хорошо еще, что сателлиты можно вешать на стену.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Здравствуйте, читатели! Сегодня у меня юбилей: я пять лет веду рубрику "Наша почта". Год назад мне даже казалось, что сама должность "почтальона ВР" уйдет в прошлое, но сегодня видно, что это не так. Писем много, а значит, будет "Почта" и будет ее ведущий. Но сегодня самое время задать вопросы, которые уже пять лет не поднимались: что вы думаете о почтальоне? Что он делает правильно, а что в его манере бесит? Как можно сделать рубрику лучше? Естественно, я не буду участвовать в обсуждении этой темы, но ваше мнение мне было бы очень полезно услышать.



Ctrekoz

Здравствуйте дорогие читатели, редакция и почтальон!

Здравствуйте!

Хотелось бы оставить отзыв на письмо Владимира. Он написал письмо и выставил все в плохом свете, и пропагандирует что, например игры это плохо — но это ЕГО мнение. У каждого человека должно быть СВОЕ мнение. Абсолютно любая вещь, даже самая очевидная, имеет и хорошее, и плохое, и только от человека зависит, как он будет это воспринимать. Например, красивая и умная девушка — это одному хорошо, а другому на первом плане стоит трата на нее денег, да и вообще можно было бы книгу умную почитать, чем на свидания ходить. Или вот конфета вкусная, да вредная. Или ты умный, но не сильный, или, наоборот — на мой взгляд, примеры не идеальные, но пример может быть абсолютно любым. Человек сам решает, что ему хорошо, а что ему плохо, а окружающие, конечно, могут думать, так или иначе.

Или взять зависимость. Зависимость, в частности от игры — так представил Владимир, они отнимают время, люди зависимы от автомобилей и прочее. А вот я представил, что я зависим от своих глаз — как же я без них бы видел то! Можно сказать, что иметь глаза это вредно — зачем они! Можно же жить без глаз и, например, слух от природы будет более одарен. Или я сегодня погулял 2 часа: ходили с другом, обсуждали темы мирские, смеялись, играли с собакой, дышали воздухом — но ведь за это время можно было пробежаться вокруг дома, или маме цветов за домом нарвать, или уроки сделать, или... Просто за всем нельзя успеть. Человек лично ставит себе приоритеты, и решает что именно ЕМУ нужно, когда, сколько, и нравится ли ему это. Эй, люди! Хватит просиживать штаны на свиданиях с девушкой, дерзайте, развивайте театральный талант перед зеркалом или побрейтесь!

Вот так, можно взять абсолютно любой эпитет, и подставлять его ко всем вещам, ведь все вещи имеют аспект, подходящий под него — все можно назвать зависимостью, а можно все назвать счастьем, — мы ведь получаем радость при таких маленьких вещах! Нужно замечать в вещах только оптимистические стороны — как говорится, нет худа без добра! И наше счастье зависит только от нас!

Ну вот, изложил несколько сумбурно, в не слишком продуманной структуре и стиле, без излишних глубоких примеров, но надеюсь, что суть будет понята, и, как говорится — будь проще!

Мне кажется, все как раз понятно. Осталось только осознать это Я, о котором вы пишите большими буквами. Осознать как нечто действующее самостоятельно и даже имеющее свой проект собственного развития. То есть отстоять свою субъектность, как сказали бы философы. Тогда все внешние факторы, которым действительно нет числа, будут чем-то вроде волн, омывающих остров. Не более того.

Кроме субъектности надо бороться за свою целостность. Чтобы понимание хорошего и плохого не менялось, как погода. Тогда не придется задаваться вопросом, что важнее: глаза или уши? Жить действительно станет проще.

Спасибо нашей дорогой редакции, читателям, почтальону и всем, всем, всем, пока!

И вам спасибо, что написали!

P.S. Хотелось бы увидеть NOX на пыльных полках. Рвите меня, как хотите, и игры, это все-таки хорошо =)

Думаю, мы сможем написать про NOX в "Пыльных полках" без принесения вас в жертву. =)

[Имя не сохранилось]

Привет, Ануриель!

Привет!

Надеюсь, что труд наш читательский не пропадет даром, ведь мы трудимся, читая газету и внемля всему тому, что вы предоставляете на наш скромный суд.

В некотором смысле, это труд по саморазвитию. Как и любое чтение.

Постараюсь быть максимально кратким и продуктивным. Итак.

1. О Тенденциях.

От игр ждешь реализма — Сталкер

От игр ждешь драйва — Девил Май Край

От игр ждешь детальности — Фолаут

От игр ждешь глубины — Сайлент Хилл

От игр ждешь погружения — Мор. Утопия

Можно подробно и обстоятельно расписать каждый из этих пунктов, но думаю, и так ясно, что я имею в виду. Позволю только уточнить, что и в случае с играми следует все-таки четко проводить черту: игры для детей (разных возрастов) и игры для более зрелой аудитории. При этом такое деление вполне условно, но крайне явственно проступает, если учесть, что ребенком человек может оставаться в любом возрасте.

В настоящее время хотелось бы, чтобы хотя бы разработчики провели такую черту. Слишком уж много выходит игр для "детей за 30".

Бесполезно, например, растолковывать детворе, чем на самом деле мог бы быть Сталкер и что в нем так прекрасно и интересно, а что занудно и безвкусно или глупо. Или прелесть какого-нибудь первого Фолаута или Героев 3. Просто потому что дети ждут от игр другого, отличного от того, чего могут ожидать взрослые.

Верно, ждут другого и видят игры по-другому. Но это не мешает получать удовольствие от Героев или Фолаута. Поверьте личному опыту.=)

Я, например, давно уже заметил, что лично мне в Сталкере не хватает жесткого реализма, когда мордой в землю и не дышать. Отсчитывать каждый патрон и не ввязываться в любую драку, так как даже мелкая стычка может стать последней. Или когда просто сам себя ограничиваешь, утешаясь, что именно так в реальной ситуации и должен был поступить.

Возможно, стоит поискать какой-нибудь хардкорный мод? Над Сталкером немало поработали любители реализма.

Тот же Ассассинс Крид, самый первый, подкупал тем, насколько сурово и реалистично все могло выглядеть и где-то очень на то оказалось похоже. Но все равно сам себя ограничиваешь, сдерживаешь, заставляешь поступать так, как должен бы был в реальной ситуации.

Деткам же это все по боку. Их манит всеобщая дозволенность и возможность самореализоваться, самоутвердиться.

"Ничто не истинно и все дозволено", — знакомые слова? Если бы сложность АС сводилась только к проблеме свободы воли, эту игру можно было бы назвать обучающей. К сожалению, в ней много других "подводных мин".

Игры типа Фолаута подкупали своей детальной проработанностью и многовариантностью, жестким выбором и ответом за этот выбор.

Игры уважаемых Ледорубов и вовсе как ледорубом по башке. Там все работает на атмосферу, сюжет, впечатления, образы героев и т.д. Размытие границы между "личностью" протагониста и личностью, переживаниями игрока.

И даже бодренький слэшер типа Дьявола, который тоже плачет, цепляет вовсе не драками и возможностью оттянуться, а детальной и внимательной проработкой общего образа и стиля игры: геймплейного, визуального и смыслового. А уже потом нон-стоп-экшеном и лихостью.

Дальнейшего развития вот всего этого я и жду в будущем от игр. Стремления к идеальной игре, которая бы как можно дальше ушла от условностей и демонстрировала даже на искусственных ограничениях общую целостность и правдоподобие в рамках созданной вселенной.

Если с этим пунктом все ясно, идем дальше.

Мне вот, например, все ясно. Но я не вижу, чтобы целостность и правдоподобность сейчас были трендами. Скорее фан и эффектность. Впрочем, есть 4A Games, готовится ремейк "Мор. Утопии". Так что все не так уж плохо.

2. Надо больше хорошего...

Не совсем понял суть тезиса об играх, как о чем-то хорошем. Я давно уже утвердился в мысли, что все хорошее это то, что полезно. Но это иногда, согласитесь, скучно. Интересно там, где нарушение, там, где бессмысленно и т.д. Игры же трудно оценивать с точки зрения "хорошо-плохо", так как они не всегда несут четко выраженную пользу. Раньше игры несли строго определенные функции: учеба, подготовка, ритуал, социализация, отдых, расслабление. Сегодня же благодаря свойствам рынка и капитализма все смешалось в доме Облонских. В результате чего игры нередко существуют ради извлечения сугубо прибыли, ради ничегонеделания и оправдания этого ничегонеделания. Мнимая самореализация и общение, закрытие от мира. Увы, но мы стоим на пороге слияния двух миров, эпохи перемен, когда мир старый трансформируется в мир новый. И никто еще толком не знает, что с этим всем новым делать. Взгляните на философию: она до сих пор топчется на месте, оперируя старыми понятиями и терминами, в то время как новые явления не просто никак не названы — даже не замечены. И пока это слияние, или перетекание будет происходить, споры о том, зачем нам эти игры и хорошо это или плохо — не угаснут. Вспомните историю с печатными книгами.

Эвон как вы все на глобальный уровень вывели! Тогда уж давайте вспомним Фукуяму и его "конец истории", а также Гора и его "устойчивое развитие" (на практике означающее конец развития). Сейчас нет никакого перехода в "мир новый". Есть только постмодерн, как разрушение мира старого, и контрмодерн, как попытка из "сегодня" вернуться во "вчера". А "завтра" нет на уровне философский учений.

Кому при этом нужны игры, как средства обучения и подготовки? Кого готовить и зачем? Чтобы появилось еще одно поколение Линусов Торвальдсов и Джимми Уэйлсов, плевавших на рынок и капитализм с высокой колокольни? Такие люди потребуют развития, они не захотят топтаться на месте.

А если мы говорим про конец истории или даже о конце проекта Человек (как принято в постмодернизме), то нужны средства ничегонеделания. То есть соответствующие виды искусства. Компьютерные игры здесь — главный враг, потому что каждый сегодняшний геймер — это завтрашний специалист постиндустриальной сферы.

Весь этот глобальный контекст как раз и должен задавать ценности, по отношению к которым уже можно судить игры, геймеров и другие феномены повседневной жизни.

Пока же я могу сказать, что хорошо — это когда заводы работают, материальные блага производятся в достатке и все кушают. Но для этого надо работать. И увы — работать много. Так много, что какие там нафиг игры! Исполнить супружеский долг, расписаться в дневнике и спать, чтобы завтра были силы работать дальше.

А игры — это хорошо. Когда речь идет не о дурном вкусе и они не мешают развитию общества. Но еще не пришло то время, когда можно будет говорить о культуре гейминга. Вон за окном и культура-то распития спиртных напитков не созрела до должного уровня. Терпение и труд!)

Скорее, просто время.

Так. Идем дальше.

Теперь о более насущных делах.

3. Газета — Сайт

К моей великой радости, этот номер газеты заметно порадовал. Глаз прям радуется от страницы к странице. Разве что неизменный скучный лого на обложке. Да и черт с ним). Зато материал заметно похорошел. Именно в плане оформления. Все классно. Все четко и на своих местах.

А вот с текстами — не все так радужно (как и с лого...:)). Нет, не подумайте ничего плохого: написано грамотно, по делу, но... не очень интересно. По-настоящему зацепила только почта, да и то не столько письмами, сколько комментариями почтальона. Реклама, реклама, реклама. Понятно, это источник доходов.

Так уж много рекламы? Объявление на первой полосе и... все.

Потом кино — ничего нового... Ан нет, вру. Инди-игры — то, что надо. Вовсе бы пропустил мимо внимания, если бы не статья Михно. Тут же захотелось найти и скачать))).

Далее, про самый сложный выбор. Как-то надоело уже читать эти подборки. Даже не знаю, почему. То ли из-за некоторой ограниченности их, то ли из-за однообразия. Но читать точно надоело.

Про мутантов вообще не знаю, кому в голову пришла мысль написать. Пробежал глазами, не более того.

Во! Изюм номера! Интервью с гуру всего игрового арт-хауса. Аж скулы сводит, так хочется поскорее поиграть в их новое творение. С нетерпением жду обновленной Утопии, хотя и душит жаба дважды платить за одну и ту же историю. Помнится, Голос цвета не стал покупать — выкачал, но так до сих пор и не решился пройти. Тургор — страшная игра))).

Новый "Мор" нужно брать по две штуки! На таких играх нельзя экономить.

Обзоры, обзоры, обзоры. Игры малоинтересные, обзоры даже не рискнул читать — почитал выводы. Но к обзорам еще вернусь, наверное, когда совсем скучно будет.

Дайджест — почти все читал на сайте.

Как-то так. Честно и не прикрыто. Такое вот двоякое впечатление от номера. Но он явно удался.

Возвращаясь к Почте, припоминаю слова Почтальона по поводу рубрик, количества страниц и частоты выхода номеров. И вот что приходит на ум.

Надо как-то разделить газету и сайт. А точнее, распределить между ними функции, чтобы они органично друг друга дополняли. И вводить систему двух 16, а лучше 24 страничных номеров в месяц. Или 16 + 32.

Скажем, один номер — обзоры игр, реклама, почта, кино и т.п. дайджестные материалы.

Второй номер посвятить всяким десяткам, аналитике, философии и прочему креативному творчеству.

Идея с двумя номерами в месяц задумывалась в первую очередь ради увеличения актуальности новостей и обзоров. Если эти рубрики будут появляться в одном номере из двух, никакого роста оперативности не будет. Вообще, идею с разделением рубрик можно было бы как-нибудь дорабатывать, но, учитывая ее непопулярность по итогам нашего голосования, это не имеет смысла.

А сайту оставить архив новостей, архив публикаций, опросы (тотальные), конкурсы, форум, дополнительные материалы, не вошедшие в газету, статьи и письма читателей и т.д. Особое место следует отвести под трейлеры и прочее игровое видео. Было бы не плохо завести собственный видеоблог. Да мало ли чем можно развлечь посетителей. Главное, чтобы после просмотра материалов сайта, хотелось купить газету, а после прочтения газеты, найти материал, на который есть ссылки в тексте статей. Только так. Просто электронная версия газеты — уже не катит. Сайт должен быть местом общения и жарких баталий + мультимедийное приложение к газете. А газета — передовица самых-самых интересных материалов, реклама и т.д. Симбиоз да и только.

По такому принципу и работаем.

Фу. Совсем запыхался изрыгать текст. Да и кажись I Am Alive установился уже. Пойду полазаю по останкам цивилизации))))

До встречи!

Приятной игры!

***

Октябрьскую "Нашу почту" можно на этом завершить, поставить точку и традиционную подпись.

Дыдышко Артем aka Anuriel
(anuriel@anuriel.com)

В качестве бонуса к сегодняшней рубрике хочу подбросить отличный повод написать редакции. Помните, в августе мы разыгрывали ключи в бета-версию World of Warplanes? Конечно, не всем желающим тогда достался ключ, а заявки приходили еще долго после окончания розыгрыша. Сегодня благодаря Wargaming.net у вас есть еще одна возможность попасть в мир самолетов, прислав заявку на ящик vr@vrgames.by до 20 октября.

На этот раз мы разыгрываем значительно больше ключей. Поэтому будет справедливо немного усложнить правила, задав несколько вопросов. Они не связаны с самолетами, а относятся исключительно к газете:

- Вы давно читаете "Виртуальные радости"?
- Сколько вам лет?
- Что вас не устраивает в газете?
- Что нужно добавить?
- Что следует немедленно убрать?
- Что обязательно нужно сохранить?

Разумеется, содержание ответов никак не влияет на шанс выиграть ключ. Но ваши ответы помогут сделать газету лучше. Жду ваши письма!

Жанр: ужасы
Платформы: PlayStation, Dreamcast, GameCube, PC
Разработчик: CAPCOM
Издатель: CAPCOM (Япония, Америка), Virgin Interactive (Европа)
Издатель в СНГ: Акелла
Похожие игры: Dino Crisis, Evil Dead, Parasite Eve
Системные требования: Windows XP, Pentium III 500 МГц, 128 Мб ОЗУ, видеокарта с 16 Мб ОЗУ, DirectX 8, 650 Мб свободного места на жестком диске
Возрастной рейтинг ESRB: Mature (17+)
Дата выхода: 22 сентября 1999 года (PlayStation), 16 июня 2000 года (PC), 16 ноября 2000 года (Dreamcast), 14 февраля 2003 года (GameCube)
Официальный сайт игры: www.capcom.co.jp/newproducts/consumer/bio3/

Resident Evil 3: Nemesis

Обычный сентябрьский день

> **Farewell to my life.**
> **Farewell to my home.**
> **This is my last chance for survival.**
> **This is my last escape...**
>
> **Jill Valentine, "Resident Evil 3"**

"S.T.A.R.S." Nemesis, "Resident Evil 3"

Трудно поверить, но когда-то Resident Evil была не огромной серией, а всего лишь одной игрой. Тысяча девятьсот девяносто шестой год. Тогда это было действительно страшно: оказаться в особняке, населенном медлительными, но от этого не менее опасными зомби. Мы решали сложные головоломки, смешивали травы и считали каждый патрон.

Два года спустя. Ракун-Сити, новость дня: мертвые умеют ходить! Новые герои, новое место действия, и по-прежнему интересно. Образцовый сиквел: больше сюжета, больше событий, больше, в конце концов, продолжительность, а все при общем повышении качества исполнения. Четыре сценария воспринимались как совершенно разные игры. Год спустя. Постойте, снова Resident Evil? А не многовато ли за пятилетку? И тем не менее: больше мертвого города, возвращение любимой героини и дебют одного из самых классных монстров во всей игроиндустрии — Немезиса. Многие третью часть не любят. Да, ее есть за что ругать. Сегодня мы вспомним то время, когда запускали RE и... боялись. Лучшего повода не придумать — во всех кинотеатрах страны крутят пятую экранизацию под названием "Возмездие", вот-вот выйдет продолжение анимационного фильма "Вырождение", именующееся "Проклятьем", и совсем скоро на полки магазинов упадет полноценный шестой Resident Evil, который своими амбициями уже готов захватить умы миллионов и превратить их в зомби. Машина по производству "Обители Зла" работает на полную мощность.

Прощай, моя жизнь, прощай, мой дом

Прошло несколько месяцев со времени инцидента в окрестностях Ракун. Джилл Валентайн вырвалась из кошмара и, конечно же, думала, что самое страшное позади. Не тут-то было: корпорация Амбрелла не собиралась прекращать свою деятельность. Масштаб тестирования вируса ушел далеко за рамки большого особняка — теперь это целый город, Ракун-Сити и Джилл снова находятся в эпицентре трагедии. Зараза вырывается на улицы, вокруг паника, люди превращаются в живых мертвецов, а власти ничего не могут с этим поделать. В первом же ролике нам показывают, как некогда процветавшая провинция погибает, на улицах не остается ничего кроме тел; камера медленно приближается к шлему одного из членов законопорядка. В его отражении мы видим только смерть. "Прощай, моя жизнь, прощай, мой дом" — с этими словами Джилл начинает свой последний побег.

Кстати, в Японии игра называется Biohazard: Last Escape. Тем самым авторы как бы подчеркивают важность событий, произошедших с главной героиней. Во всех же других странах проект получил подзаголовок Nemesis, и посвящен он, как мы помним, заклятому врагу всех сотрудников элитного подразделения STARS, Немезиму, огромному монстру с базукой на плече. Эта тварь — биологическое оружие, разработанное корпорацией Амбрелла, — одна из основных причин, почему Resident Evil 3 так трудно забыть. Всю игру мы чувствовали себя как загнанный зверь, Немезис мог появиться в любой момент и практически в любом месте, отчего чувство паники просто зашкаливало. Невозможно было понять, когда мы находились в безопасности, а когда нет (единственный оплот спокойствия — комната сохранения, где звучала такая успокаивающая музыка). Нас преследовали и хотели ликвидировать во что бы то ни стало. Собственно, в финале игры, после неоднократной смены форм главного монстра и его кончины, мы, наконец, покидали город на вертолете. Его смерть как символ спасения. Наш последний побег удался. Но последний ли?

Это мой последний шанс на выживание

Серия Resident Evil никогда не была сильна в сюжетном плане, это сейчас в ней заговор на заговоре, эпические битвы и всяческие клиффхэнгеры, а тогда мы играли ради самого процесса. Геймплей и атмосфера — то, что "Обитель" растерял по дороге к зрелищности. В третьей части появились некоторые особенности, которые, впрочем, потом CAPCOM благополучно забыла и больше нигде не использовала.

Например, боеприпасы мы не только находили, но и могли делать сами, смешивая различные виды пороха. Появилось чувство, что игрок — жертва. Как только мы слышали загробным голосом фразу STARS, душа уходила в пятки — Немезис был тут как тут. И ничего не оставалось делать, как убегать, потому что патроны на дороге не валяются, а уж лечебные травы так и подавно. Да и смысла принимать бой не было — сколько монстра ни убивай, он все равно вставал на ноги и снова начинал свое преследование. Еще одна немаловажная особенность — принятие решений. В самый неожиданный момент нам могли дать возможность выбора, в основном, правда, все сводилось к двум вариантам — вступить в борьбу или же удрать. От этого зависела как игровая ситуация в данный момент (то есть с чем мы остались) так и финал игры. Но суть была в том, что принять верный для себя вариант чертовски сложно — во-первых, экран начинал мигать в негативном изображении, что усложняло задачу, так как вы просто-напросто боялись. Во-вторых, сложно предположить, чем обернется тот или иной выбор — так сказать эффект неожиданности. Невозможно было предугадать, перейдет управление к игроку, или же героиня сама все сделает в катсцене? Выживет этот персонаж или нет? И хватит ли нам патронов, ведь мы не рассчитывали на бой и решили лишнюю амуницию сложить в ящик? В формуле игры-ужастика эта особенность работала на все сто процентов. Жаль, что сейчас никто не реализовывает такие вещи (ну, кроме Дэвида Кейджа, конечно). Все гениальное просто, а все, что ни делается, то уже делалось в прошлом. Складывается чувство, что разработчики из CAPCOM сейчас думают только о трех вещах: кооперативе, QTE и скачиваемом контенте.

Это мой последний побег

А какими же все-таки классными загадками раньше баловали! Да, было трудно, порой нелогично, но удовольствие от решения головоломки перекрывало все. В Resident Evil 3 нас очень часто ставили в тупик подобными вещами. Вспоминается музыкальная шкатулка, где наличие слуха у играющего было наиважнейшим критерием на пути к достижению победы. Встречались загадки, которые на каждом новом круге прохождения имели свое решение. Что-то вроде случайных комбинаций. Игру постоянно разбавляли задачками подобного рода. Но сейчас такой тип геймплея вымер напрочь.

Побег из Ракун-Сити был полон запоминающихся сцен. Даже теперь, тринадцать (!) лет спустя, есть что вспомнить. Посещение полицейского участка из Resident Evil 2. Первая встреча с Немезисом. Спасательный вертолет, который был так нагло сбит, что игроки потом долго еще сидели обиженными. Как так? Вот же оно, спасение — было так близко, а теперь мы остались с тем же, что имели в самом начале, то есть ни с чем.

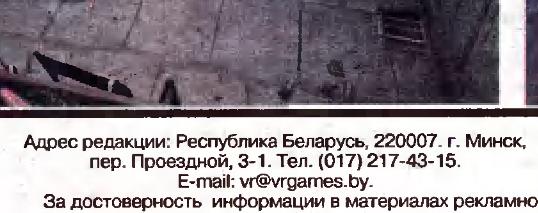
Но почему третья часть осталась на свалке истории? Все любят четвертый Resident Evil. Как его можно не любить, ведь это одна из самых лучших игр вообще и в частности. Любят первые "Обители", там эффект новизны был. Может быть, все дело в том, что проекту не повезло с датой выхода? Или же в том, что уже который раз механику кардинально менять никто не стал? Использование старых идей? Маленькая продолжительность? Нестыковки в сюжете? Да кто его знает. А может быть, и вовсе совокупность всех этих факторов. Хочется только добавить, что это было очень страшно, интересно и атмосферно.

Уже совсем скоро нас ждет шестое погружение в мир Resident Evil. Количество кампаний рвет все мыслимые и не мыслимые пределы, в трейлерах мелькают знакомые и такие любимые герои, сверкают взрывы и ходят те самые настоящие зомби из первой части. Скрестим пальцы и будем надеяться на лучшее. Об одном лишь хочется попросить: CAPCOM, ну не продавайте вы финал игры в виде скачиваемого дополнения, ладно? Это подло.

Александр Демидов









Директор — ДЫДЫШКО Артем Вячеславович.
Шеф-редактор — ИВАНЕЙКО Станислав Владимирович.

Виртуальные РАДОСТИ

Учредитель и издатель — частное предприятие «Виртуальные радости».
Рег. св. №237 выдано Министерством информации РБ 15.02.2012 г.
Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный).

Адрес редакции: Республика Беларусь, 220007. г. Минск, пер. Проездной, 3-1. Тел. (017) 217-43-15.
E-mail: vr@vrgames.by.
За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Перепечатка только с письменного разрешения редакции, ссылка обязательна.

Подписано в печать 3.10.2012 в 21.30.
Тираж 7011 экз.
Заказ № 4557.
Цена договорная.

Отпечатано в типографии республиканского унитарного предприятия «Издательство Белорусский Дом печати», Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79.
ЛП № 02330/0494179 от 03.04.2009.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12